# X360 SPECIAL





第0弹

Xbox LIVE十周年纪念



迷城奇兵: 肯·列文





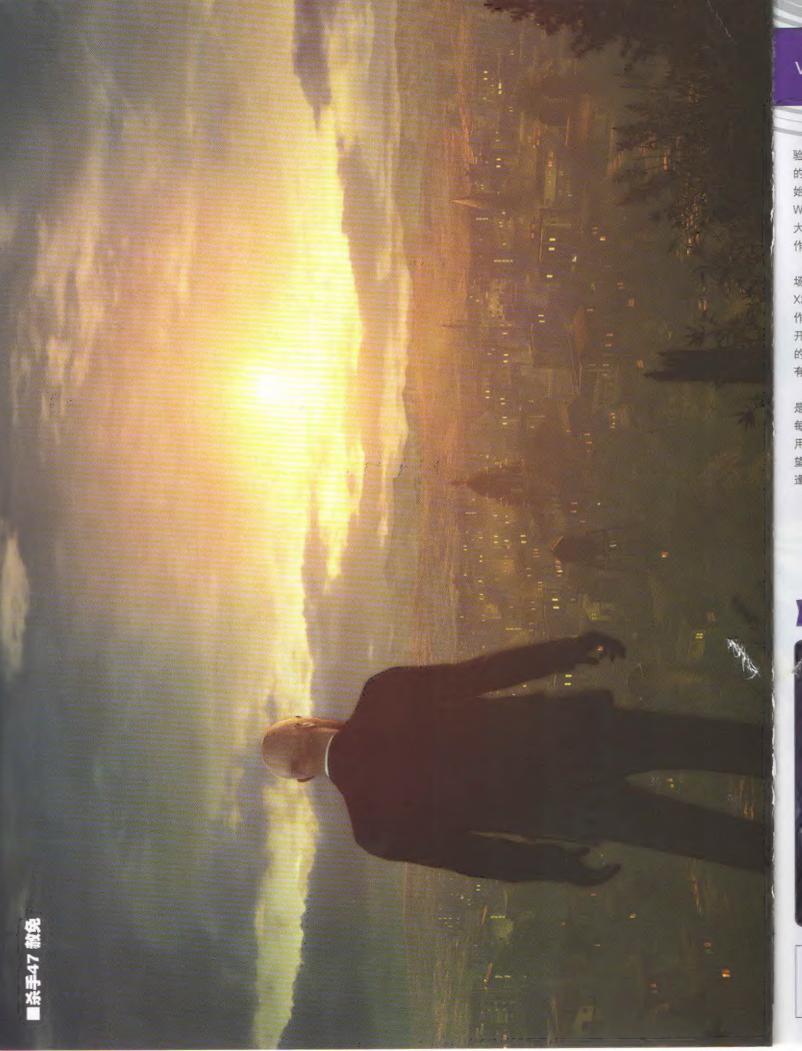












# VOL.19 XBOX 360 **专辑**

X360将干令每秋天迎来可能是本世代最重要的一次更新。目前全球已经有数十万名玩家抢先体 验了新的系统,从他们的体验报告中可以看到,在新系统中有诸多令人惊喜的改进,其中最值得庆祝 的一点便是X360终于支持简体中文了。添加对简体中文的支持只不过是举手之劳,但由于Xbox LIVE 始终没能进入中国大陆,务实的微软一直没有满足中国大陆玩家的小小心愿。如今随着Windows 8和 Windows Phone的脚步, Xbox LIVE进入中国已成板上钉钉之势。就在8月26日, Xbox LIVE面对中国 大陆的官方网站正式开张,虽然目前内容很少,但其中蕴含的意义不言而喻,由此看来下一代Xbox 作为娱乐设备进军中国大陆也并非不可能。

今年秋天对于微软来说是至关重要的,Windows 8和Windows Phone 8两大重要产品都将正式登 场,而X360将通过秋季更新完美地与它们结合在一起。在E3展上公布的Xbox魔镜服务让人看到了 X360与智能手机和平板电脑结合后的无穷潜力,再加上万众瞩目的《光环4》以及一大票跨平台大 作,即使任天堂的Wii U当真于今年年末发售,也很难撼动X360的王者地位。而暗地里下一代Xbox的 开发早已在紧锣密鼓地进行中,微软很可能于明年3月的游戏开发者大会正式公布详情,之后在6月 的E3展上正式展出试玩,最后在2013年的冬天发售。由此看来,从现在开始的一年时间内,月月都 有可能出现令X360玩家振奋的重大消息。

说回这本专辑。在收到了大量读者的建议之后,本专辑迎来了一次不小的改版。最大的变化就 是增加了"下载游戏乐园"以及"DLC补完计划"这两个栏目,至于为什么要增加这两个栏目,相信 每个X360玩家都是心里有数的。此外其他栏目也有了不同程度的变化,如"软组织"增加了一些实 用性的文章, "成就集中赢"不再是成就攻略专场等等。所有的改变都来自于大家的意见,这里也希 望大家在看过这本专辑后能给出一些评价和建议。下次见面应该是攻略《光环4》的季节,让我们相 逢在战场上吧!



### Xbox360 Special DVD Vol.19



### 健康游戏忠告 -

抵制不良游戏。拒绝盗版游戏。 注意自我保护、谨防受骗上当。 适度游戏益脑, 沉迷游戏伤身。 合理安排时间,享受健康生活。

编。胜负师 丰

责任编辑: 纱迦

出版单位: 中国华侨出版社

印 刷:深圳市濠江实业有限公司 发 行: (0931) 4867606

开 本: 大16开 212毫米×278毫米 版 次: 2012年9月第一版

次: 2012年9月第一次印刷

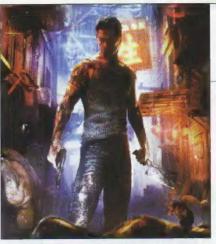
张, 15

数: 0001-3000册

数: 400千字

出版日期 2012年9月

价: 32元 ISBN: 978-7-89422-064-6



封面用图: 无间龙头 封面设计: 一刀

### CONTENTS

查官彷集	
网络,为你而生——Xbox LIVE十周年纪念	002
特別祭初 <sup>米城奇兵</sup> ・一首・列文	011
大融合时代——微软的硬件之路	016
到作前的	
光环4	022
刺客信条Ⅲ	026
COD 黑暗行动 II	028
荣誉勋章 战士	030
新作短波	032
成就集中赢	
多版本成就游戏详解	034
宝贝万岁 欢乐派对	040
炽天使 二战空骑兵	043
古惑狼 泰坦	046
古惑狼 邪恶意志 乐高蝙蝠侠	049
维京战神 神宮之战	052
<b>投舰</b>	054
黑衣人3	056
94 MV1X W8	
变形金刚 赛博坦的陨落	058
超凡蜘蛛侠	074
<b>照暗血统</b>	091
连锯甜心	122
极度混乱 无间龙头	154
The state of the s	104
下载游戏乐园	
VR战士5 最终决战	173
人间大炮	178
死光	184
洞穴探险	194
地下城与勇士LIVE 赫顿玛尔之秋 我的世界	204
	204
DLC和完计划	
蝙蝠侠 阿克汉姆城 小丑女的复仇	213
COD 现代战争3 DLC	216
质量效应3 利维坦	220
实用技术	
天旋地转	225
软组织	
微软家族的便携精灵——Windows Phone简介	232
轻松愉快捞点数	234
——如何利用Bing Rewards来赚取MSP	
自制机的秘密Vol.9	236
<b></b>	240

如果您有任何意见与建议、请发email至以下邮箱 x360special@gmail.com



# 的,为你而生 BOX LIVE十周年纪念

十年前、对于大多数家用机游戏玩 家来说,网络还是一个陌生的领域。人 们满足于线下游戏,对于在线厮杀有种 本能上的抗拒 虽然那时网络游戏已 经在 PC 的世界里掀起狂澜。

直到 2002 年 11 月, Xbox LIVE 的出现开始逐步改变电视游戏玩家们的 习惯。十年后的今天,网络已成为绝大 多数电视游戏的必备要素,电视游戏玩 家也已习惯了网络的游戏与生活方式。 电视游戏行业的三国之战至今未分出胜 负,但在网络战场上,Xbox LIVE 早已 是无冕之王……

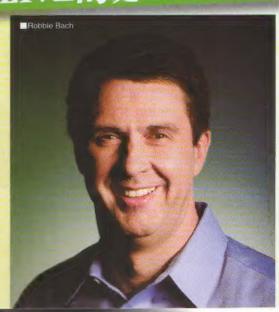
文 清国清城 编 星夜 美编 NINA

# Xbox LIVE的诞生

2001年11月15日当晚, 微软在纽 约时代广场举办了 Xbox 的首发活动。时 任首席 Xbox 执行官的 Robbie Bach 站 在 "Xbox 之父" Seamus Blackley 旁边, 对他说:"欢迎来到起跑线。"

"滚。" Blackley 笑着,脸上露出筋 疲力尽的神色。

几个月后, Biackley 离开了微软。 无论当初提出的目标多么远大, 他已失 去陪微软再玩一局的兴趣。比他更早离 去的还有 Xbox 的另一个主创者 Kevin Bachus。后来谈到自己的离职决定, Blackley 说他并不后悔:"我最擅长的是 不辞劳苦地不断推进自己所信仰的想法,



即便其对我不利。但我并不适合做商业层面的

此时微软的游戏部门已有 2000 名员工, 比 SCE 还是少很多,但是已经比 Xbox 诞生之前的 400人增加数倍。微软并不指望在初代 Xbox 身 上赚到钱。一方面是人力开支数倍提高,另一方 面每卖一台 Xbox, 微软就要损失 168 美元。软 件收入是主机厂商们的主要收入来源, 但是从 Xbox 时代开始,游戏开发成本数倍提高。过去 开发一款 PS 游戏只要 20 个人, 而开发 PS2 游 戏一般要80人,两年的开发周期就意味着一千 多万美元的薪水开支。从各个方面来说,人们都 看不到 Xbox 盈利的可能。有观察家如此形容: "微软将 Windows 和 Office 获得的利润冲入了 Xbox 的马桶里。"粗略估算,Xbox 事业部门每 年要亏掉10亿美元。而微软的财力虽然雄厚, 但是还有太多的领域需要花钱, 尤其是另一个巨 人正在崛起——来自谷歌的威胁让微软本部无法 再傲然面对IT业的一切对手。

但微软相信今后 Xbox 事业产生的利润将远 远超过每年 10 亿美元。Robble Bach 说:"虽 然这是一笔巨大的投资,但它将获得更丰厚的回 报。微软将通过网络与成千上万的消费者建立长 期关系,在千家万户的客厅里占据一席之地,并 将掌握由三个屏幕(手机、电脑、电视机)组成 的未来娱乐世界。"

比尔·盖茨将 Xbox 招致的亏损视为树立 Xbox品牌的必要投资。他相信客厅之战将会是 持续 20 年的漫长战争, 用 40 亿美元树立 Xbox 品牌不算什么。在他构想的这场征服客厅之战中, 将会经历几代的 Xbox。硬件在不断升级换代, 但是服务将贯穿始终——网络服务从 Xbox 项目 启动之日起,就被视为维系整个计划的关键。J Allard 与 Cameron Ferroni 负责 Xbox LIVE 的建 立。在那个宽带网络刚起步不久的年代, 他们一 开始就跳过了窄带,直接将 Xbox 带入宽带世界。 虽然 Xbox 在硬件销量上输给了索尼, 但在网络 上, Robbie Bach 充满自信地宣称微软才是业界 领头羊。为确保 Xbox LIVE 的胜利,微软投入 グ 20 亿美元。J Allard 也相信 Xbox LIVE 将成 为微软战胜对手的利器。他说:"如果未来让我 给《Xbox 历史》写序,我会引用甘地的名言:'人 们先是无视你, 然后嘲笑你, 接着他们会与你对 抗, 然后败给你。"

Xbox 发售后,从2002年1月开始,J Allard手下的大部分团队成员开始转而负责 Xbox LIVE 的筹备工作。Allard 对网络的魅力 充满信心,他相信多人游戏永远是最有趣的。 1999 年他曾与几位游戏开发者一起到西雅图的 一家街机厅玩游戏,发现排队人数最多的街机都 是多人玩的游戏。到 2002 年,美国的宽带普及 率不过 12%, 但 Allard 认为热爱多人游戏的玩 家们不介意每年交几百美元的宽带费外加几十美 元的 Xbox LIVE 服务费。Xbox 是以核心玩家为 主要目标,而这个消费群体大部分已装有宽带。

Xbox LIVE 和系统软件研发团队首席负责人 是 Cameron Ferroni。与此同时,次世代 Xbox 的研发工作也同步展开。微软知道自己已经比对 手大大落后——早在 Xbox 发售之前的 2001 年

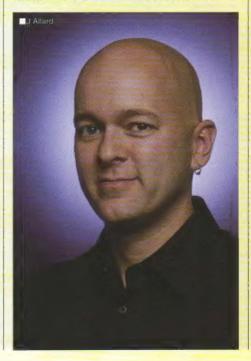
3月,索尼就宣布将与IBM 和东芝-起研发 PS3 的主处理器 CELL 芯片。 一位微软员工说:"当时我的屎都被吓 出来了。" 所以在 Cameron 的团队筹 备 Xbox LIVE 时, J Allard 带领 Mike Abrash, Jeff Henshaw, Margaret Johnson 等人开始研发 "Xbox2"。 Allard 说, Xbox 是"先开枪后瞄准", 而 X360 从研发启动到发售都更加深 思熟虑。

当微软的工程师们积极筹划 X360 时, Xbox 部门的经营层引进了一位经 验丰富的业界老将——前美国世嘉总 裁彼得·摩尔被微软 CEO 史蒂夫·鲍 尔默亲自挖到了 Xbox 事业部。2002 年初,彼得·摩尔到 Xbox 部门上班后, 在一次会议上、以坏脾气著称的史蒂 夫·鲍尔默敲桌子连吼了几声:"Xbox LIVE! Xbox LIVE! Xbox LIVE! " 他认为 Xbox LIVE 才是微软的王牌, 为了表达自己不可遏止的激情,他一 拳砸向了桌子上的一部电话机,把电 话砸得稀巴烂。坐在一旁的彼得·摩 尔像个受了惊吓的小绵羊。面露惊恐 神色。这时微软游戏工作室总经理 Ed Fries 回过头来对他说:"欢迎来到微软!"

2002年的国际消费电子展期间。微软播放 了一段展示 Xbox LIVE 概念的趣味视频。视频中, 玩家们正在玩一款足球游戏。一个声如洪钟的球 员其实只是房间里握着手柄的小孩儿。视频的宣 传口号是:在网络的世界里,你可以成为任何人。

在游戏的世界里,微软的入行时间比索尼和 任天堂短得多,软硬件都缺乏基础。但在网络世 界里,微软拥有对手永远无法企及的领先优势。 这注定将成为微软在主机大战中的核心竞争力。

到 2002 年 6 月, 微软已经卖掉了 350 万台 Xbox。而在那时 PS2 的装机量已达 3000 万台。 微软惟一有希望战胜 PS2 的领域只有网络。在





E3 2002 的发布会上,微软正式公开 Xbox LIVE 详情:包月费用为10美元,包年降到50美元。 原定于夏季的开通时间将延期到冬季。微软宣布 将在 Xbox LIVE 身上投入 10 亿美元。首先,微 软会建造最稳定可靠的网络基础设施, 在伦敦、 西雅图和东京建造了三座大型网络数据中心。

2002 年秋季, Xbox LIVE 终于准备就绪。 微软在宣传造势方面所花的工夫不比一年前的 Xbox 首发少。通过微软的努力游说, 到 Xbox LIVE 首发之前,宣布加盟的第三方已经超过 60 家。虽然 Xbox 用户不多,但是因为 Xbox LIVE 采取了集中管理的方式,第三方不需要自己准备 服务器,通过 Xbox LIVE 可以最低成本地跨入 网络时代, 微软还向第三方承诺未来5年内至 少在 Xbox LIVE 上再投入 10 亿美元。游戏厂商 们对于业界无可避免的网络之路都达成了共识。 但在何时走向网络时代的时间判断上有不同的看 法。无论如何,无需自行投入网络基础设施建设 的 Xbox LIVE 是以最低成本摸索网络之路的捷 径。而PS2的网络服务虽然给加盟商更大的自由, 但第三方需要自己准备服务器。

Xbox LIVE 于 Xbox 上市一周年之日上线, 即 2002 年 11 月 15 日。微软联合多家零售连锁 集团,当日有9000多家零售店提供了"Xbox LIVE 启动包"。首发的 Xbox LIVE 对应作品有 6 款。在微软的广告轰炸之下,核心玩家们纷纷 涌入 Xbox LIVE 的服务器。当日上午 8 点开始, 平均每小时有 2000 名新用户注册了帐号。那天 晚上。整个微软总部园区被灯光染成了 Xbox 的 主题色。而 Xbox 团队仅仅在公司的自助餐厅举 办了简单的庆祝晚会。据统计, Xbox LIVE 首日 同时在线人数峰值突破1万,3天内 Xbox LIVE 注册用户数量超过8万人,一周内 Xbox LIVE 网络套件销量超过15万。

玩家的活跃度最终还要取决于 Xbox LIVE 的游戏数量与质量,虽然加盟的厂商不少,但 是个别大厂的缺席为 Xbox LIVE 的发展蒙上了 阴影。Xbox LIVE 的经营模式能吸引许多试图 低成本参入网络市场的第三方, 但是却不大符 合大发行商的需要。虽然第三方可以节省网络 基础建设的开支,但无法获得 Xbox LIVE 的服 务费分成,而且玩家信息会被微软获取。EA对 于 Xbox LIVE 的经营模式最为反对。于是 EA 在 2003年宣布其所有游戏的网络服务将独家支持 PS2,放弃了 Xbox LIVE。

当微软开始与第三方洽谈 Xbox LIVE 的合 作事宜, EA 是其最优先接触的厂商。但 EA 的 回应是:"我们对此非常怀疑,你们总是把水 搅黄, 出了岔子就把伙伴抛弃了。" EA 对于 微软发展 Xbox 乃至 Xbox LIVE 的前景都很怀 疑, 当微软在 Xbox LIVE 上承诺的投资逐步到 位后, EA 又对未来的网络格局感到担忧一 照 Xbox LIVE 的合作模式发展下去,如果未来 Xbox LIVE 统一了游戏业,微软将成为掌控一切 的霸主,第三方将毫无话语权。无论 Xbox LIVE 是失败还是成功,对第三方都十分不利。





▲E3 2004, EA Sports宣布全力支持Xbox LIVE。

没有 EA, 没有《FIFA》、《麦登 NFL》等各 种体育游戏的网络模式, Xbox LIVE 就无法真 正成为主流。为了获得 EA 的支持,微软决定关 闭其体育游戏部门, 让 EA 在体育游戏市场上拥 有更加至高无上的地位。EA 也无需再担心其用 户数据被微软获取后用于微软的体育游戏。对 其自身作品造成威胁。同时微软还同意为支持 Xbox LIVE 的 EA 体育游戏提供一定的权利金优 惠,相当于间接向 EA 分享了网络服务收入。此 外,在EA高调宣布独家支持PS2网络服务之 后,索尼的网络计划一直是半吊子,包括《最终 幻想 XI》等大作都相继惨败。EA 的体育游戏网 络服务上线两年多,玩家的反应不温不火。反观

Xbox LIVE, 虽然装机量不高, 但玩家忠诚度高。 稳定的网络服务质量也吸引了大批核心玩家,到 2004年春季已突破75万用户,即将实现百万

2004年5月, EA 终于放弃了对 Xbox LIVE 的抵制态度,在这一年的微软 E3 发布会上高调 宣布 EA Sports 将全面支持 Xbox LIVE, 首批 对应 Xbox LIVE 的游戏达到 15 款。这是 Xbox LIVE 历史上的重要里程碑,标志着微软在收拢 第三方的道路上排除了最重要的障碍。EA 加盟 Xbox LIVE 之举对其他第三方产生了示范效应, 从此 Xbox LIVE 在第三方厂商中的推广变得顺 畅许多。



《光环2》圣剑出鞘

2004年7月,微软宣布 Xbox LIVE 的用户数量突破百万。 第一个阶段性目标终于达成。虽然达成百万用户数的速度不算 太快,但在家用机网络服务发展初期,一个纯收费服务能有如 此用户规模已属不易。而且根据调查, Xbox LIVE 的用户非常 活跃,平均每天的总计在线游戏时间达 265549 小时,总游戏 时间超过 1.6 亿小时, 相当于 2 万年。令人意外的是, Xbox 活跃度并不高的东京, 竟成为 Xbox LIVE 的首要城市, 会员 数居全球城市榜首, 其他主要城市依次为伦敦、休斯敦、芝加 哥、多伦多、圣地亚哥、纽约、洛杉矶等。这与 Xbox 本身的 销量分布排名有很大的出入,说明各地的网络用户活跃度差距 很大。据统计。Xbox LIVE 在线游戏的峰值时间出现在晚上7 点半到 9点,也就是电视台的传统黄金时段。Robbie Bach 说: "消费者显然选择了 Xbox LIVE 在线游戏作为其数字娱乐新乐 园。"对此,不少电视广播公司表示关注与担忧——Xbox LIVE 的用户以 18~35岁的男性为主,这是一个消费力旺盛的人群, 这个观众人群被 Xbox LIVE 抢走的结果是电视台黄金时段的收 视率将受到重创,从而严重影响其广告收入。

Xbox LIVE 花了 20 个月的时间突破百万用户之后,开始

进入加速发展阶段。微软掌握了门道,即用核心 向大作吸引核心玩家。E3 2004 的微软发布会上, 彼得・摩尔当着台下数千名观众掀起自己的袖 子,露出了肩膀上的《光环2》刺青:2004年 11月9日, 这是微软对玩家的承诺。而这一天 也成为 Xbox LIVE 历史上的又一个里程碑。

《光环》一代发售后,不少玩家通过系统联 机实现多人模式, 多人游玩令人上瘾的乐趣被津 津乐道。所以《光环2》开发启动时,就把在线 多人模式视为重中之重。

《光环2》首席工程师 Chris Butcher 说:"《光 环 1》的一个成功之处是我们完全没有想到的, 也改变了我们对《光环2》的构想,那就是局域 网游戏。我们从未想过会有多少人通过局域网玩 多人模式,虽然我们办公室里一直这么玩……这 是游戏发售的5个星期前临时添加的模式。"

Bungie 有一个专门的实验室, 里面通过 局域网将几十台 Xbox 连接起来。每个下午, Bungie 员工们就会在那里玩 16 人夺旗模式。 Bungie 非常渴望将这种多人体验带给所有玩家, 毕竟有条件将多台Xbox连成局域网的玩家太少。

Bungie 的游戏向来倡导多人游玩的乐趣, 从《神话》到《马拉松》, 都是多人模式最受欢 迎。Bungie 的处女作《牛头人》就是一款纯多

万

VE.

批

οx

拢

盟

如

戏

XC

加

收

人游戏。在《光环 2》的开发过程中, Bungle 的野心变得太大,规划了很多根本不可能完成的 内容, 如果要将这些内容全做出来, 其份量可能 相当于最终成品的两倍以上。所以到了开发后期, Bungie 只有不断删减内容, 开发团队陷入狂热 的加班状态。他们知道《光环2》绝不可以再延期, 因为彼得,摩尔已经把发售日刺在了胳膊上,如 果《光环 2》跳票,整个微软将从此失去玩家的 信任。

2004年11月9日,开发历程久经磨难的《光 环 2》终于顺利上市,预订量就超过了 150 万套, 首日销量突破 240 万套,不仅创造了美国游戏 历史上的新记录, 更成为有史以来首周末销售 额最高的娱乐产品。Xbox 的装机量虽然远远不 如 PS2, 但微软通过核心玩家的支持, 创造了一 个具有无敌影响力的超级巨星。《光环2》的震 撼上市也全面激发了 Xbox LIVE 的潜力, 在线 多人模式与预想的一样成为焦点话题,从此《光 环2》长期霸占Xbox LIVE 在线游戏人数的榜 首。大量玩家为了在线玩《光环2》而注册成为 Xbox LIVE 会员,短短半年多时间,Xbox LIVE 会员就从 100 万增加到 200 万。据统计, 90% 的 Xbox LIVE 用户都在玩《光环 2》,

《光环 2》的成功也为加盟 Xbox LIVE 的第



三方注射了一剂强心针。虽然在线模式无法为第 三方增加太多的额外收入, 却可以延长游戏的活 跃周期。过去多数单机游戏发售一两个月后就无 人问津, 而增加了网络模式后, 发售一两年后仍 能靠在线模式继续活跃,并通过玩家之间的口耳 相传、以及媒体的持续报道而保持长期热销。《光 环2》也在改变家用机玩家对 FPS 的认识。网战 逐渐成为FPS不可或缺的一部分。要让自己的 游戏畅销,就要用心制作更有趣的网战模式。而 出色的网战体验。需要强大的网络基础设施做保 隨……这一切都在朝着对 Xbox LIVE 以及 Xbox 事业有利的方向发展。

### XBLA: 小儿

无论 Xbox LIVE 的会员多活跃、用户人数 有多可观,对于第三方来说,是否加盟的惟一 指标是"能否赚到钱?"2004年5月12日的 E3 发布会上, 比尔·盖茨给了第三方一个加盟 Xbox LIVE 的理由——Xbox LIVE Arcade 的公 布为第三方提供了一个在线发行小型游戏的渠

2004 年 12 月, XBLA 正式开通。受当时的 网络普及度所限, XBLA 无法以固件更新的方式 提供,对其感兴趣的玩家可以在微软的网站上登 匏,然后会收到微软寄出的免费光盘,其中除了 XBLA 客户端外,还有一款免费的《吃豆小姐》。 为了拓宽 XBLA 用户覆盖面, 微软还通过《Xbox 官方杂志》随书赠碟的方式发布 XBLA 光碟。 Xbox LIVE Marketplace 市场部主管 Jason Ing 说:"当时数字发行正处于襁褓之中,我们为玩 家提供了一种玩游戏的新方式。那时我们当然没 想到它今后会变得多成功,也没想到会诞生哪些 游戏类型。我们只知道这种便利、低价地享受下 载游戏一定会有市场。"

XBLA 刚开通时可下载的游戏只有 6 款,大 部分都是 PC 休闲游戏的移植版。到 2004 年底, XBLA 的游戏阵容增加了一倍。最终 Xbox 上的 XBLA 游戏达到 27 款。由于游戏数量少,缺乏 有新意的原创新作, XBLA 在 Xbox 时代没什么 存在感,很多玩家都不知道它的存在。当 X360 发售后,网络成为主机不可或缺的一部分,宽带 也开始全面普及, XBLA 才开始成为一支重要势

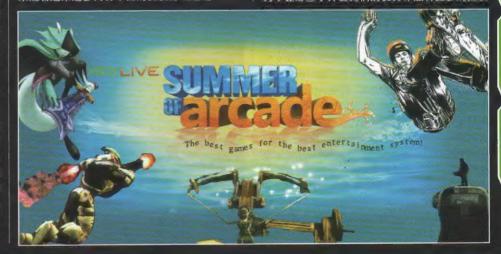
2005年11月22日,随着X360的发售,

以及新版 Xbox LIVE 的上线, 改头换面的 XBLA 直接集成到主机的主界面中,于是人们突然意 识到 Xbox LIVE 还有这么一种获取游戏的便捷 新方式。此外,因为家用机游戏的标准售价从 50 美元提高到 60 美元, 廉价的 XBLA 游戏依 靠价格优势显示了自己的存在价值。微软不断对 XBLA 进行改良,添加了自动下载、"告诉朋友" 等功能, 在便利性和社交传播等方面不断成长。

最初 XBLA 的最大容量限制为 50MB, 当时 微软大力推广的是 64MB 的记忆卡,将 XBLA 游戏装进记忆卡里是一个必要条件。但是太小 的容量限制很快暴露出不足。进入高清时代后, 50MB 就算对小游戏来说也根本不够用。于是微 软将 XBLA 游戏的容量限制放宽到 150MB。后 来随着越来越多内容丰富的优质游戏通过 XBLA 发行, 其容量限制最终放宽为 2GB, 这为《时 空幻境》、《战地 1943》等大作的诞生创造了条件。

XBLA 的商业表现也令人惊喜。到 2006 年 3月10日, XBLA的累计下载量突破300万。 此后只过了10个月的时间,其累计下载量一下 子达到 2000 万。《几何战争》是初期最重要的 XBLA 游戏。Bizarre Creations 工作室在开发《世 界街头赛车2》时制作了《几何战争》, 作为一 个赠送给玩家的隐藏要素。当时 Xbox LIVE 组 的 Ken Lobb 玩过之后非常喜欢, 当 X360 的新 版 XBLA 将要上线时, Lobb 找到 Bizzare, 建 议其将《几何战争》移植为 XBLA 游戏。

2006年,微软公开发布了 Xbox LIVE 的开 发软件——XNA,这对于想要进入家用机游戏行 业的独立开发商是一个天大的好消息。XBLA 的 潜力也被进一步激活。微软还充分考虑到很多独 立工作室虽然能做出好游戏,但是缺乏宣传资本。 为了让那些小开发商们的优秀作品有更多的露脸



机会, 微软从 2008 年开始打出"SUMMER OF ARCADE"计划, 精选一些优 质游戏,集中展开大规模宣传。而且因为夏季是传统的大作真空期, XBLA 的 小游戏们更容易在这样的空档期里引起玩家的注意。《时空幻境》就在这次宣 传活动中脱颖而出,获得惊人成就。于是一些大开发商也加入到 XBLA 的行列。 2009年的 "SUMMER OF ARCADE" 就出现了 Epic Games 的《暗影恐惧》。

到 2010 年, XBLA 已经成为一个不容忽视的重要收入来源。据市调机构 的数据,这一年 XBLA 实现了 1.22 亿美元的净收入。2011 上半年, XBLA 表 现出加速发展的态势,销售额超过100万美元的游戏就达到了18款。整个 2011 年 XBLA 的收入增长到 1.44 亿美元

▶J Allard在E3发布会上讲解XBLA

# 高清新时代



▲2005游戏开发者大会上公布的X360界面。

2005年3月,业界的目光聚焦于游戏开发 者大会的 J Allard 基调演讲。当时 J Allard 的新 头衔是 "XNA 首席架构师", 全球游戏开发者们 都渴望获得他的指点迷津。这场演讲名为《游 戏的未来),有3000多名游戏开发者到场聆听。 Allard 首先恭喜宮本茂和雅达利创始人诺兰·布 什内尔入选游戏星光大道,并且回忆了当年雅达 利的经典口号"今天你玩雅达利了吗?"接着他 将话题转向本次演讲的主题,打出了"高清时代" 的口号。

J Allard 说。"高清时代"不仅是高清电视, 微软将带来的各方面次世代游戏体验都将"高清 化", "消费者将会以我们无法想像的程度拓展到 网络世界"。事实上,以"高清时代"为主题的 这场基调演讲,真正的主角是网络。当时 X360 尚未正式公布,而 X360 时代的新版 Xbox LIVE 在这场基调演讲中率先揭开面纱。

J Allard 在演讲中提到了开始在 PC 网游领 域崛起的"微交易"系统,通过便利的在线支付 系统, 让开发商和发行商们能在游戏里销售5美 分的刺青或者 1 美元的新车。接着 Allard 公布了 次世代 Xbox LIVE 的界面,从新版 Gamertag, 到好友在线状态, 乃至其他玩家的实时挑战。最 后 Allard 为 X360 时代的大作提出了宏伟目标, 他相信高清时代将会是超大作的时代, 2004年 最畅销的游戏只不过卖五六百万套, 而高清时代 的大作将会是 2000 万套的销量级别。那时,正 如雅达利的广告一样。"今天玩游戏了吗?"将 成为人们的日常问候语,而人们的回答通常是:

当时 J Allard 已经预言未来将会是社交网络

的世界,新一代 Xbox LIVE 的 Gamer Card 就 是为迎接社交网络时代而设。让 Xbox LIVE 成 为玩家离不开的网络社区, 这是微软的根本目 标。令人尴尬的是,在其基调演讲的几个小时之 前,一家德国公关公司提前泄露了演讲的全部内 容,包括新一代 Xbox LIVE 的界面,这使其基 调演讲的效果大大降低。无论如何, J Allard 成 功地为人们描绘了一个以网络为基础的新主机世 代, 用他的话来说, 网络将会从芯片层面上融 入到次世代 Xbox (当时仍然用的是 Xenon 的代 号名)。而所谓"微交易"系统的交易平台就是 Xbox LIVE Marketplace。它为游戏发行商们在 普通的零售游戏之外创造了一个增值盈利平台。 无论是新 DLC, 还是付费道具, 更多样化的收 入模式将从此改变家用机游戏产业。

作为 X360 的游戏开发指引者, J Allard清 楚地知道高清时代对于游戏开发团队来说意味着 什么。更精细的画面导致游戏制作规模更加庞大, 游戏开发难度与制作成本飙升。为增强 X360 对 第三方的吸引力,首先要为开发商提供最高效灵 活的开发工具。J Allard 表示微软几乎每个月都 会发布新版本的开发工具包,到 2005年3月累 计已发布了50多个版本。而在提升效率的同时, 还要为制作成本更高昂的游戏创造新的盈利渠 道, XBLM 就是这样一个盈利渠道。微软将次世 代游戏的标准售价提高了10美元,但这仍不足 以抵消游戏开发成本的数倍提升。XBLM 让开发 商能从已经发售的游戏身上不断获得新的收入,

在现有项目的基础上制作新关卡所需耗费的人力 不多, 却能以十几美元的价格销售。而且这种数 字发行的 DLC 不需要生产成本、不需要经过零 售商这个中间环节,发行商可以获得更高的收入 比例。一份 DLC 获得 10 美元纯利润并非痴人

XOOX

说梦。 大胆引入PC网游业使用的点卡系统解决了 数字发行的付费问题。微软利用其集团优势,将 旗下各电子产品所用的付费系统统一,成为可以 互通使用的微软点数。以信用卡、PayPal 网络 支付、零售店点卡等多种渠道销售微软点数。通 过多年的经营,用微软点数购买 DLC、XBLA 游 戏等已经被广泛接受。其中 DLC 销售正在成为 Xbox LIVE 最主要的收入来源。据 Xbox 首席运 营官 Dennis Durkin 透露, 到 2009 财年, Xbox LIVE 的下载收入已经达到 6 亿美元,加上 Xbox LIVE 本身的会费收入,这一年 Xbox LIVE 总营 业额达到了12亿美元。微软研究机构分析家 Matt Rosoff 说: "Xbox LIVE 促进了主机的销售, 也大大提升了忠诚度。大家都说微软创新能力低 下,但这就是其创新的一个榜样。"当时 X360 硬件本身仍然是亏本卖。但是 Xbox LIVE 的高 速增长大大弥补了硬件亏损。微软多次在财报中 强调, Xbox LIVE 的丰厚利润正在将 Xbox 部门 变成一棵摇钱树。微软娱乐设备部从 2008 年开 始扭亏为盈, Xbox LIVE 是最大功臣。高盛投资 公司分析家 Sarah Friar 认为 Xbox LIVE 的利润 率极高,除去制作成本后,利润率高达65%左右。

他相信 Xbox LIVE 的年均增长率将 会在 15~20% 之间。

Xbox LIVE 的成功让对手与合 作伙伴们纷纷羡慕嫉妒恨。在一次 会议中, Activision Blizzard 首席 执行宫 Bobby Kotick 说: "在网络 游戏方面, 能与我们相提并论的只 有 Xbox LIVE。" Kotick 认为微软 应该向第三方分享 Xbox LIVE 的 服务费收入,他说:"很多注册用 户都是冲着我们(COD)而来的, 我们占据了大量的游戏时间。"



◀J Allard相信在高清时代 "永远在线" 是必要多件。

2005年11月22日,新版 Xbox LIVE 伴随 着 X360 的发售走向高速发展之路。在 Xbox 时 代, 最终只有 10% 的用户享受了 Xbox LIVE。 每年 50 美元的会费虽然不高,但足以成为将玩 家挡在门外的一道门槛。新版 Xbox LIVE 将用 户分为免费的银会员与收费的金会员两种。此举 为 Xbox LIVE 在玩家中的全面普及创造了条件。 而 XBLM 的出现让微软也有机会从银会员身上 攫取网络服务的相关收入。X360上市不到一年, Xbox LIVE 会员数突破 400 万, 在线游戏时间

2006年 E3 展, 当人们赶到洛杉矶中国大 剧院准备参加微软的展前发布会,只见不少道路 已经被封,发布会场外有大量黑衣保镖出没,保 安的严密程度明显超出普通游戏发布会的范畴。 原来世界首富比尔·盖茨这次亲自出席发布会, 他的演讲主题并非 X360, 而是 Xbox LIVE ······ 这也证明了对微软集团来说,哪个的重要性更高。

超过 20 亿小时。XBLM 在 11 个月的时间里实

现了 7000 多万的下载量,其中 XBLA 游戏下载

量超过 1200 万。

7

以

络

为

OX

营

低 60

南 n

资 润

只

用

比尔·盖茨讲述的是"Live Anywhere"计 划,这是微软通过网络将其所有产品进行统合的 计划,其背景是微软的地位遭到谷歌的强力冲击, 于是不得不加快网络步伐。Live Anywhere 计划 与比尔・盖茨过去一直在说的数字十年构想并无 本质性区别,只是将其细化到具有可操作性的具 体层面。Live Anywhere 的本质就是当年 Robbie Bach 所说的"三个屏幕",即电视机、电脑与 手机的网络互通。对应 Live Anywhere 的平台 包括 X360、Zune、Windows Live 和 Windows Mobile。单个账户即可通行于 Live Anywhere 的 所有平台,有统一的好友列表和通信系统,可以 跨平台语音、文本和视频聊天, 用统一的虚拟货

# Live Anywhere:网络无处不在

币(微软点数)购买虚拟物品、音乐和视频。对 玩家来说,最重要的是可实现跨平台游戏,用 Windows Mobile 玩的游戏可与 X360 联机,游 戏将无处不在。Xbox LIVE 是 Live Anywhere 大 战略中的一个关键环节,因为 X360 是微软有史 以来最成功的硬件产品,是微软进入消费电子市 场的最高成就。将 E3 作为 Live Anywhere 计划 的公布场合,也说明了 Xbox LIVE 的核心地位, Xbox 部门的重要性得到提升。

玩家忠诚度高是 Xbox LIVE 的核心竞争力 所在, 也是由其带动整个 Live Anywhere 计划 的资本。核心玩家们有随时随地玩游戏或者与 机友们联络的需要。Windows 用户不一定青睐 Windows Mobile, 但 X360 核心玩家们一定更 青睐能玩同款游戏、并且可跨平台网战的手机。 可惜微软虽然知道方向, 可行动力太弱, Live Anywhere 提出 6 年后, 其设想的跨平台网战功 能也没有真正实现。微软曾联合摩托罗拉在 E3 和 CES 期间展示了对应 Live Anywhere 的摩托 罗拉〇手机,不过其实际用户体验并不理想。 而在此期间,谷歌和苹果强势席卷手机市场,几 乎将 Windows Mobile 逼入绝境。X360 发售后 转为负责智能手机与 Zune 的 J Allard 与 Robbie Bach 于 2010 年同时宣布辞职。在很多方面, Android 与 iOS 以更加完美的用户体验实现了 Live Anywhere 的许多构想,以统一的帐号、统 一的用户界面和统一的内容实现各平台的无缝接 合。2010年2月,微软宣布将 Windows Mobile 升级进化为 Windows Phone, Xbox LIVE 的功 能这才开始完全融入其中。

Windows Phone 操作系统从 2004 年初就 开始开发,当时的代号是 Photon,但是项目进 展一直很慢,后来干脆被取消了。2008年,微 软眼睁睁看着 iPhone 崛起,意识到必须痛下决 心改造其手机部门。Windows Mobile 部门进行 了大重组,新操作系统研发工作重新启动。为 了实现更完美的体验, 不受过去陈旧技术的束 缚、微软不惜得罪老用户们,放弃了 Windows Phone 对 Windows Mobile 的支持 以"Windows Phone 7" 之名问世的新系列手机于 2010 年 10 月上市, 首发共 10 款机型。微软还联合了 曾经的手机业第一巨头诺基亚, 两家被苹果与 谷歌伤害得体无完肤的沦落人惺惺相惜,终于 打造出 Lumia 这款颇受市场看好的手机。Live Anywhere 的承诺终于在 Windows Phone 时代 得以兑现。Games Hub 在提供常见手机游戏的 同时,也提供了 Xbox LIVE 的功能,包括编辑 自己的个人档案, 以及向 Xbox LIVE 的好友收 发信息。目前可在 Windows Phone 上运行的 Xbox 系游戏已有 100 多款, 下一阶段微软将实 现 Windows Phone 与 X360 游戏之间的多人模 式互联。Live Anywhere 计划终于进入了实质性 实施阶段,微软应对智能时代的产品开始崭露锋 芒, Windows Phone 的市场份额有所提升, 而 Surface 平板电脑刚公布就被惊叹为划时代的产 品,有望成为继 X360 之后,微软又一个大成功 的硬件产品。这些步入成熟的硬件产品都将更好 地融合 Xbox LIVE, 比尔·盖茨所描绘的愿景正 在实现。



▲比尔·盖茨出现在E3讲台讲解Live Anywhere



▲首款实现PC与X360跨平台对战的《暗影狂奔》



# 多媒体展翅腾飞

在 Xbox LIVE 的跨平台战略稳步推进的 同时。微软努力多时的跨媒体计划也在有条不 紊地进行。在X360发售一周年之时, XBLM 开通了在线影视节目卖场,名为 "Video Marketplace",首批支持者包括两家电影公司和 12 家电视台。早在 Xbox 时代, 在线视频就被 规划为 Xbox LIVE 的一个重点。但带宽条件的 限制使其无法顺利开展。进入 X360 时代后, 宽 带与高清电视的普及, 以及主机本身性能的提高 都为在线影视服务创造了条件。微软的目标是让 X360 兼具电视机顶盒的功能,从而成为真正的 家庭客厅惟一网络终端。

2007年1月,微软在消费电子展上宣布狮 门影业将加入派拉蒙、CBS、MTV等大公司的 行列,为 X360 提供影视内容。当时 Xbox LIVE 用户数量逼近600万,市调公司的分析报告称, 在 2007 年内, Xbox LIVE 的 Video Marketplace 将会产生 9200 万美元的收入, 到 2011 年将达 到 7.62 亿美元。喜剧制片厂 Comedy Central 的高级副总裁 Caleb Weinstein 说: "不到两个 月、X360 已经成为我们的第二大数字发行渠道。 Comedy Central 非常乐意继续合作,将会在来 年为 Video Marketplace 提供越来越多的内容。"

据《综艺》杂志报道、Xbox LIVE Video Marketplace 是 2006 年全美惟一成功的电影下 载服务案例,与其同期推出的亚马逊 Unbox 不 幸成为反面教材。很多好莱坞大亨原本更看好 亚马逊, 因为亚马逊的 DVD 销售额惊人, 因此 似乎能促进其网络下载业务的发展。而事实是 Unbox 的使用非常不便,远不及 Xbox LIVE 简 单易用。而且 X360 拥有 HDMI 和高清画面输 出能力,这在当时并不多见, Unbox 之流都只 能提供 DVD 画质。最先提供高清视频的是华纳 成成集中

製用技术

兄弟,由于是当时惟一提供高清版的公司,华 纳受到了 Xbox LIVE 用户的追捧。当时华纳在 Xbox LIVE 上提供的所有电影都是高清版下载量 超过普通版。虽然那时高清电影的下载速度慢, X360 用户们都乐意长时间挂机下载,让自己的 主机发挥高清价值。

为了吸引电影公司加盟,微软开出了非常优 惠的条件,每次高清电影下载微软仅提成1美元。 一些电影公司担心 X360 的男性用户比例太高, 可能只有年轻男性爱看的电影才有市场。而事实 上,把 X360 优先拿来看电影而不是玩游戏的用 户也不少。这是高清电影的初生之时、售价 500 美元的 PS3 已算是市面上最便宜的蓝光播放器, 人们体验高清视频的渠道并不多。有人选择用电 脑下载高清片源,但是要转接到电视机上非常麻 烦。用 X360 下载并直接播放,不失为体验高清 电影最简便的方式。当时索尼以 PS3 带有蓝光 光驱为由,不断宣传 PS3 才是市面上惟一的"完 整高清娱乐解决方案",而微软对此呲之以鼻, 微软娱乐设备部发言人说:"在线点播才是高清 视频的未来"。

事实证明,通过网络享受高清影视比大容量 光碟更符合未来趋势。PS3 发售数年后,蓝光开 始普及, 但是与当年一统天下的 DVD 相比, 蓝 光的市场渗透程度低得多,这主要是因为受到了 网络高清视频的冲击。一方面高清数字电视开始 普及,人们通过自己的高清数字机顶盒就可以方 便流畅地点播高清影视节目:另一方面,在电脑、 平板乃至手机等各领域都有大批高清影视点播服 务崛起, 人们在任何设备上都能以更低的价格畅 享高清,节目的选择也更为方便。家庭音像市场 并未像索尼预想的那样跨入蓝光时代, 而是如微 软预测的那样步入网络时代。

2008年11月, Netflix 在线点播服务在 Xbox LIVE 上线,提供了 1.2 万多集的电视剧与 电影, X360 的高清点播进入高速发展阶段。不 到3个月时间 X360 的 Netflix 注册用户就超过 100万,而且这些用户的活跃度很高,累计观 赏在线视频的总时间超过 15 亿分钟。Netflix 创



立于 1997年, 最初是一家 DVD 租赁公司, 客 户可通过网络下单租碟。随着网络条件的成熟, Netflix开始推出视频点播服务。在竞争激烈的 VOD 市场、Netflix 以合理的定价、丰富的片源 以及可靠的服务而不断扩大市场份额。《纽约时 报》在 2008 年 10 月的报道中指出 Netflix 终将 成为网络视频服务的霸主, 其理由是与 X360 的 结合将使其成为最实用的家庭高清 VOD 服务, 因为用台式机和笔记本电脑看高清视频的意义不 大, 唯有与电视和家庭音响结合才能发挥高清节 目的实力,而用电脑与电视连接太麻烦。同时《纽 约时报》也指出高清 VOD 将帮助 X360 化解来 自PS3的蓝光攻势,本来冲着蓝光播放功能想 购买 PS3 的消费者们完全可以用 X360 的高清点 播功能取而代之。

到 2012 年, Netflix 仅第一财季的收入就达 到了8.7亿美元, VOD 用户总数超过2600万。 Netflix 的 VOD 营收规模甚至超过了 iTunes, 达 到 44% 的市场占有率。来自 Xbox LIVE 的收入

继续在 Netflix 的营收中占据重要比例。根据网 络监控机构 Sandvine 于 2011 年 5 月发布的数 据, Netflix 视频点播占到了美国全国总网络流量 的三分之一」成为全美最大的网络流量来源。而 在 Netflix 各种终端的 VOD 应用中, X360 用户 所占流量达到四分之一。也就是说,通过 X360 收看 Netflix 点播节目的用户占用了全美 12 分 之一的网络流量! 加上 Xbox LIVE 的其他点播 服务, X360 用户对网络高清视频点播的依赖度 之高可想而知。Netflix表示, X360 用户使用 Netflix 的频率很高,每日的节目消费量是其他 用户平均值的两倍以上。由于这些视频服务的流 行、微软将 X360 打造成多媒体娱乐终端的目标 正在实现。2012年3月,微软表示,美国 Xbox LIVE会员花在网络影视上的时间超过了在线多 人游戏, 一年内, 这些娱乐应用的使用率增长了 一倍。影视点播已成为 Xbox LIVE 业务中增长 最快的部分。

# 网络新体验



E3 2008, 微软公布了自 X360 发售以来, Xbox LIVE 最大的一次更新。X360 的新界面被 定名为"新 Xbox 体验 ( NXE )", 于 2008 年 11 月 19 日开通。NXE 的目标是以更直观、更亲切 的界面吸引轻度玩家,并提供大众喜闻乐见的丰 富功能。当时是 Wii 的巅峰期, NXE 的设计明 显受其影响,可定制的 Avatar 相当于微软自己 的 Mii, 这也成为 NXE 的标志。

负责设计 Avatar 的是微软的爱将 Rare。虽 然外界大多认为 Avatar 是抄袭了 Mii, 而实际上, Rare 早在 Wii 诞生之前就已经在构思 Avatar 的 概念, 其主要设计师是 Rare 的首席美术师 Lee Musgrave。最初的概念很简单:创造玩家的化 身,将其与用户的账号联系起来,彰显玩家的个 性,并且可应用于不同的游戏。Musgrave说:"我 们在内部讨论了此构想, 做了一些很基础的技术 工作,与华盛顿雷蒙德总部那边进行了邮件交流 ·····然后任天堂就公布了 Mii。"

当时微软总部已经在进行 NXE 的初步规划,

看到任天堂公布 Mii 之后,更坚定了使用类似系 统的决心,早就进行相关研究的 Hare 自然是不 二人选。Avatar 的开发团队从两三个人增加到 12 人。此外还有 Xbox LIVE 团队的一些技术人 量。Rare 还找到了一些时装设计师担任顾问。 确保 Xbox LIVE 拥有丰富而令人喜爱的定制功 能。当 Avatar 系统随着 NXE 而发布,立即成为 最吸引眼球的一个卖点。玩家都乐于装扮自己的 Avator。同时该系统也为 X960 过于要源的品牌 形象增添了不少亲民成分。

NXE还有多项贴心改进,比如可以将整张 游戏碟安装到 X360 硬盘里, 大大缩短读盘时间, 降低游戏运行时的噪音。微软表示, NXE 的发 布对"次世代 Xbox 用户"来说是一个"分水岭 的时刻"。更华丽而充满现代感的界面让 X360 脱胎换骨。就像新主机般带来全新体验。当时 Xbox LIVE 的用户数量正以不可阻挡之势迅速 增长,从2007年的700万,到2008年3月的 1000 万,再到 2009 年 1 月的 1700 万。朝着主 流化的方向大步迈进。NXE 中各功能所占的位 置比例也充分说明微软的方向转变。多媒体与网 络社区功能被放在了更醒目的位置,以更形象生 动的方式呈现在用户面前。

E XX

一数

量

而

户

360

分

播

度

用

他

流

标

XOC 多 3

长

除了任天堂 Wil 外, NXE 诞生的另一个业 界背景是当时索尼正着手推进其 Home 计划。 前 SCE 全球工作室总裁菲尔・哈里森在 2007 游戏开发者大会上公布了 PS Home, 以其充满 杜交感的虚拟世界成为当时的业界话题。当然。 那时谁也不知道最终 Home 特会失败收场,根 据业界的积极反应。微软知道无论如何也要在 这种虚拟世界式网络社区方面插一脚。Avatar 河以说是介于 Home 和 Mii 之间的产物,微软 他为NXE准备了促进社区活跃度的游戏。比



如所谓的 "Xbox LIVE 黄金时间"。玩家可以带 着自己的 Avatar 参加类似于电视竞猜节目。与 其他网友们一起进行互动,用这种方式提升社 区氛围。微软希望借此让 Xbox LIVE 成为客厅 里的 Facebook,玩家与非玩家们在游戏之余。 也离不开 Xbox LIVE 的网络社区》 Facebook。 Twitter 等社交网站从 2009 年 11 月开始登陆 Xbox LIVE,由于操作界面限制,这些社交网站 自前在 Xbox LIVE 上的使用率不高,但是今后 維着体導、傷音等新界質的善素。似及社交网络 本身的进化,社交网站与 Xbox LIVE 体验的统 合将更完美。

NXE 上线之时在微软负责 Xbox LIVE 一把 手的是 John Schappert,他曾在 EA 当了十几年 的軟件工程師。在他看來,社交网络必有成为東 来网络世界的核心。NXE对社交网络的重视在

很大程度上是他推动的结果。不过在 NXE 上线 半年后, John Schappert 宣布离开微软, 回归 EA。回到 EA 之后,他继续负责网络平台的建设, 率领 EA 向社交游戏全面进军。成功使得 EA 在 社交游戏市场占有率方面占据了第二把交媾。唯 后他又跳槽到社交游戏巨头 Zynga,成为 Zynga 的首席运营官。最近因为Zynga股价的持续大跌。 John Schappert 引咎辞职。以社交网站为依托 的社交游戏在盈利潜力和用户忠诚度方面遭到质 疑。网友们已经高不开 Facebook,却不见得会 日复一日地在Facebook上经营自己的小农场 反观 Xbox LIVE。多数用户是因为喜欢游戏而成 为会员,游戏为主,社交网络为辅,玩家的黏쵉 度比社交网站高得多。更重要的是。Xbox LIVE 的用户们更舍得为游戏花钱,其游戏盈利潜力自

## 备战即能时代



从 2008 年的 NXE 开始、每年秋季一次大更新 就成为 Xbox L.VE 的惯例 不断地更新为 X360 用 户们不断带来新体验,各种功能逐步完善 2010年 的秋季更新采用了微软其他电子产品的 Metro 界面, 并加入 "Kinect Hub", 实现界面的体感操作 这在 Xpox LIVE 的主流化之路上也是一个重要里程碑。

2009年之后,后金融危机时代的经济萧条开始 对游戏产业造成冲击 同时社交游戏和手机游戏的 崛起也在造成传统游戏市场的用户流失 传统意义 上的游戏产业开始进入大衰退周期, 市场规模以年 均 10% 以上的速度萎缩 业界观察家们普遍认为, 这种趋势只会越来越明显,专用游戏机正在被通用 型电子设备挤出市场

当年微软开始开发 Xbox, 就已经锁定网络多媒 体市场。但当时的技术与市场环境都未成熟。多媒 体战略反而会削弱了"游戏"这一主体的实力,多 年来以"多媒体设备"自我标榜的游戏机到最后要 么是悄然消失,要么是变成了纯粹的游戏机 但是 苹果与谷歌掀起的智能手机革命宣告了网络多媒体 时代的成熟。智能手机与平板电脑集成了用户所需 的全部娱乐功能, 便携设备性能的突飞猛进也使其 游戏表现力的进化一日千里, 高端配置的智能手机 已经拥有可媲美 X360 的画面处理能力 目前受到智 能手机冲击的还只是掌机,但是被热炒的智能电视

也是狂潮将至、智能设备的冲击波很快将会袭击 电视游戏产业。

当本身内置强大游戏功能的智能电视进入千 家万户, 人们将失去购买游戏机的理由。正如智 能手机普及后,人们不需要再购买掌机。通用型 设备也许将最终取代游戏机这种专用设备。但 网络服务可以在新平台上获得重生。那时Xbox LIVE 将会比 Xbox 主机本身更重要。微软正在做 的就是让用户习惯 Xbox LIVE 的用户体验。再 也离不开它的网络社区。当智能电视开始普及, 微软希望 Xbox LIVE 成为所有智能电视的首选 网络服务。为此,更简单方便的操作界面、更便 利的多媒体娱乐功能就成为 Xbox LIVE 不断改 进的方向。而 Kinect 的诞生正符合智能电视新 时代的需要。

据多方情报显示, 传说中的苹果 iTV 可能会 采用类似于 Kinect 的体感 + 声控系统, Siri 技 术可算是苹果对iTV 声控技术的先期摸索。手机 操作界面必须从按键进化为多点触摸屏才能实现 智能手机时代。智能电视也必须先解决操作问题 才能扫清普及的障碍。传统电视遥控器注定无法 便利直观地对功能多样的智能电视进行操作, 而 Kinect的技术是最佳解决方案。无论是节目搜索、 选择、操作还是玩游戏、浏览网页, Kinect 都 能应对自如。2011年E3展、微软宣布其Bing 搜索引擎将登陆 Xbox LIVE, 并且支持 Kinect 的语音指令。用体感或语音指令调出搜索引擎, 说出你要寻找的节目或信息,结果即时呈现…… 这是我们能够想像到的最直观的智能电视操作界 面。比配备无线键盘鼠标、用智能手机当控制器 等靠谱得多。

智能电视的普及将会是一个漫长的过程, 在 此之前,微软可以用 X360 将人们的普通电视机 变成智能电视。Xbox LIVE 已完全具备了相应的 条件。最后一个最重要的功能就是让用户通过 X360 直接收看电视频道。无论智能电视如何发 展, 收看电视频道始终是最基本的功能, 以"家 庭客厅惟一网络终端"为目标的 X360,多年前 已经开始向各大电视台争取频道授权, 目前已成 功获得 ABC、BBC、ESPN 等大台的支持。今 后可通过 X360 收看的电视频道将迅速增加。微 软所宣传的"家庭客厅一站式娱乐"即将实现。

2010年11月1日,微軟将 Xbox LIVE 金 · 美的会费提高了 20%,年费从 50 美元提高到 60 美元。在业界不景气的环境中,Xbax LIVE 的媒价行为充分证明了微软的情态。两事实证明 Michighter的用户增速并来因此開放量。標準 ## 類 | Fig. 養装互助操乐体的 Dennie \$20%。 美洲,通过 2500 万的 Xbox UVE 预产物 电侧 丰美的金全员数量超过一样。 崇自全主员的全美 意入正在此为 X360 事业的主要利润源泉。 W酒 菲機能可以通过会费填补硬件成本,出台与手机 行业相同的合助模器营办武

2012年5月8日、機械董事特在美國的公 家職款专卖店销售 X360 合约税。 兴要用户标業 **象签得为时两年的企会美物说。每月这帧**《多测 完全權。 騰哥以第 99 美元的价格买到 Kinact 判 4G8 版 X360 的問指書業。每月 15 美元的意 養比 60 美元年费約普通全会员相比费很多。 響 **业维收业单位认为是变得的分拥构机方式**。

**撇送粿(5. 顺光会费的会员会**享受到更高级别的 网络服务。这种会的机从夏季开始在 BestBuy、 GameStop 等大型连锁店全面铺开,标志着合约 机业务开始进入普及阶段。今后随着合约机业务 规模的扩大。优惠幅度也将不断提高,低门槛、 以 Kinect 体感操作为标准界面的合约机必将成 为 X360 向主流大众进一步渗透的利器。

**搬入高清电视时代后**。很多有线电视网络运 斯高都以合约机的方式免费赠送高清机顶盒~ 順 開合的机经营方式編。次360 具备下率代普通商 清机顶盒的弧大槽力。 Khox UNE 延續有有线鎖 **晚电视服务不具备的多样化盈利模式。即使是**从 東不裝辦戏的家廳、在硬件都是免費的前欄下。 **與360 与高滑机资金哪个更值得选择也是一侧**引 ■ 十几年前、微軟内部的 WebTV 机顶盒料準 繼續表 Xbox 让崖。WebTV 团队成员亚今仍愤 養不平。如今 X360 正代替 WebTV 實現当年前 构想。通过游戏占领客厅的计划终于藏吻套董

■ 26½ 業業長券度布食等次有量点販売 Xbox LIVE 以及多媒体计划,IE 浏览器终于众望 所归地融入 X360,并对应 Kinect。SmartGlass 是 Live Anywhere 的进一步延伸。面对管機權 视时代的各种可能性。微软并不把一切押迹观 Kinect 式操作界面上。Wii U 的公布让它不再满 **撇与不少智能电视厂商也在进行研究的方向。而 建模收来源。实现这种功能不过是单乎之势** 

Nii 心是特 NDS的双屏概念法大副电视器 蒙上,獨在微軟着排。 林真正的实用瘤义并非用 學樣來控制电視游戏。斯是多媒体的正妆应用。 比如当你躺在沙湖上跌平板电脑时。看到了一幢 編集了的視頻。只要朝着电视的方向划一下屏幕。 视频节启就全在电视上出现。 外通过来避害申捐 能声響。Line Anymhaio 是涨辆。用不同的设备 事受相同的内容",概SmartSigm 實現了不同 **顺信之间娱乐内容的瞬间互转。特无難概念道** 步升华。实现了"让网络打破一切束缚"的同制

Kbox LIVE 的进化不止于此。根据泄黜文粹 从 2010 年开始,微软已经在研究※77回

> 耐代更異科紅色彩的開络服务。比如"夠 捕体游戏!" 梅金把游戏与现实世界连接 在一種。以作有游戏为例。指电视过程 直播世界杯时、安装在硬盘量的《FFA》 新作為即時收到松攤的數据更新。能够 梅賽事在游戏中还量。你可以美術經費 正在當效學家况再現的世界杯比測。們 令人震撼的是 "Road to Fortaleza" III 梅雅,斯爾的 Fortale 2a 是一直智能 職權。 直似于年初谷歌公布特 Google Glass 版本量示于屏幕的语言可在键 片重量器,進过4% 网络保持时刻在线。 飘镜本身还具备立体成像与动作侦测功 能。由此配合实现並似于全意定律的策 集,加止灾世代Kine以的物作创展功能。 实现虚拟现实的究极互动。Xbox LIVE 也特通过 Fortaleza 眼镜随时随地陪伴 重素左右。"Xbox LNE"。")(box360" 这些名字乘远了微軟希望游戏随时随地 珠鏡在玩家賽罐。已拥有 4000 多万用 户的 Xbox LIVE 终将成为我们生活中 不可或缺的一部分



2007年8月, 当 X360 泉 家都在为即将到来的《光 环 6) 翘首铁符之时。26 Games用一款原创的独占 简作从黑暗中杀出,带着玩 家开始了一场令人难忘的深 海之底。销魂城。一座建造 下海底的乌托邦。它就像-个造坊过的人们从准备用。 所进。据法域的**经是**了" 肖·列文 (Ken Levine), 他門被 (Gamelaformer) 尔志评为"十年来**的结构**" 事者"。战 ILP 评为 \*2007 年度人物"。很多游戏带给 玩家的具不过是几个小时的 热血澎湃。而貴・列文创造 构是让你在很多年后仍将拿 金不忘的迷斓。它并不得我 丁这个世界。社它已想到于 抗家的心中。

在

机

过

家

前

成





与我们这些普通玩家一样, 肯 • 列文只是在不断寻求下一个自己 想玩的游戏。当媒体问他有何成功一 秘诀,他说:"最大的秘密就是没有 秘密, 我只是率性而为, 想怎么做 就怎么做。"

身为 Irrational Games 的总裁。 今年 46 岁的肯・列文仍然像个好! 动的小孩。他是纽约本地人, 曾在 纽约著名的瓦瑟学院主修戏剧专业 当时瓦瑟学院没有专门的编剧课, 他就在学习表演之外的课余时间自 己尝试写剧本。任何玩过肯・列文 作品的人都知道, 他是一个真正的 叙事高手,那时他的梦想是在好莱 坞塑造传奇。



21 岁那年、肯・列文终于被一1 家经纪公司看中, 但他从未真正写 成过一部剧本。他回忆说:"我只是 把肚子里的花花肠子都掏出来,写 一些自己觉得很酷的东西。"他曾一糊涂就被录用了。那是在1995年。 以自己的家庭为素材写了一出喜剧, 完稿后,他自己看着都觉得丢人, 没料到经纪公司却从中看出他的潜 力,于是将其聘请为剧本写手。那 年夏天, 肯・列文失去了他在学校 里的兼职工作, 正是手头拮据的时 候。有个朋友介绍他到某个正在修 蔓的剧院里当临时木工,他说:"那 时我的形象可能就像耶稣, 不过我 不是救世主,只是一个讨厌做木工 活的人。"没想到,就是这个机会让

他认识了剧作家约翰・罗宾・盖茨。 他就是列文的伯乐, 在他的引荐下。 列文飞往洛杉矶与其推荐的经纪人 会面,开始了他短暂的剧作家生涯。

说到为何从电影业转职到游戏 行业,列文说:"我也希望将此经历 说得富丽堂皇, 比如看到游戏后就 抛弃了我的名模女友以及在好莱坞 的工作。"事实是,他参与撰写剧本 的电影被取消了。然后他给经纪公 司打电话,这才发现一直和他联络 的经纪人已经跳槽了。列文说:"他 们把我搞得不知所措, 我对此毫无

一气之下,列文决定再也不跟 电影圈的人打交道。随后他在美国 的多个城市换了无数份工作, 有时 候在电脑店里当销售顾问, 有时候 写点儿小剧本。当他看到 Looking Glass工作室招聘游戏设计师的广 告,就发了一份简历,没想到稀里 肯 · 列文连游戏设计师到底是做什 么的都不知道。他说:"我只知道游 戏是做出来的,不知道还有程序, 有编辑器。我什么都不知道。我估 计他们是看到我在好莱坞混过一段 时间才请我的。"

但他对游戏非常着迷, 从小就 喜欢玩游戏。每次去拜访住在皇后 区的奶奶, 他都要在附近的街机厅 先玩上半天。他出生在皇后区的法 拉盛街区, 童年时在新泽西的一个

小镇长大。中学时代他一直梦想着 拥有自己的个人电脑、但是从未如 愿以偿, 所以只有和一些有电脑的 同学套近平, 偶尔蹭着玩几局, 而 如今, 列文不仅是个游戏制作人, 还是个游戏收藏家。

想起自己的童年岁月, 列文说: "如今的大半年轻人很难想像互联网 之前的世界。那是宅男的荒漠。那 时只有漫画,或者每年一部科幻电 影《星球大战》上映的时候、我就 像得到了上天的启示一样 那是第 一个真正实现的科幻世界, 不过那 粉总的来说还是只能看漫画, 哪个

漫画被取消了, 我们也不知道原因。 因为不能上网查 你只能隔三差五 跑跑报刊亭,看看新书到货了没有。"

肯· 列文已经充分表现出自己的宅 男本性 他喜欢《星战》《星际迷航》、 热爱《龙与地下城》《龙与地下城》 刚推出时, 社会上曾有激烈的争论。 有专家认为玩这种战棋游戏会滋生 邪教信仰。但列文的父母对他的爱 好非常支持, 认为这是让他以独特 方式表达自我的一种理想的方式 所以年少的列文可以在家里玩一整 天的《龙与地下城》,躺在床上自己

跟自己玩 他还有相当可观的漫画 收藏 虽然他没有实现获得个人电 脑的愿望,但父母总算给他买了一 虽然是"宅男的荒漠", 那时的, 部雅达利 2600 游戏机。他父亲是! 纽约的一个富庶的犹太人,做的是 珠宝生意,有一次成交了一笔生意 之后心情大好, 光明节那天就给列 文买了雅达利 2600, 当时列文还不 知道出了这么一台游戏机 列文说, 小时候他的宅男喜好就被取笑过, 有一次把漫画带到学校,结果被其 他同学取笑"太幼稚",于是他再也 不带漫画到学校 至今他还遗憾地 说:"没有宅男文化的时代真是太难

熬了,那时只有极个别的一些宅男. 大家也没有认识彼此并互相交流的

虽然喜欢漫画和科幻电影,列 文读的科幻小说并不多、仅有几部 最喜爱的科幻著作,包括《美丽新 也界》、《罗根逃亡》等,那时他已 经开始着迷于反乌托邦题材 这些 作品中既有他喜欢的幻想味道,又 融入了大量的现实因素,读完之后 发人深省, 当他开始尝试自己写剧 本时,就立志创作出能令人回味隽 永的作品

23

Irra

收り

齿。

化音

Tax

源

把自

像们

不知

自己

通i

钱位

我信

**则** 列文是幸运的。他参与 月 化种剂 一批游戏散漫大泉城市 的《肿格》 地类一种具有非由性 重义的主播水谱水影神理。 鲜皮油 入 Looking Glass 时,《神愉》正 处于初期开发阶段。需要用到编剧 的地方不多 闲着无聊的列文献主 动提出以学徒身分为各个环节的开 发者们跑腿打杂,在此过程中。他 努力学习游戏是怎么做出来的。他 说:"当时只要想出比大家习惯的游 戏(比如《毁灭战士》)更好的剧本 就很了不起了。"列文真正担心的 是如何构思出充满创新的游戏性 Looking Glass 也许在商业上不是太 成功,但在列文看来。它俨然就是 一所游戏设计的大学

然后他又在更为轰动一时的游 戏《网络奇兵2》中担任了首席设 计师。青·列文相信游戏也可以有 更具深度的剧情,有更精明的设计 方式。他和一些志同道合的同事一 起离开了 Looking Glass, 于 1997 年创立了Irrational Games。列文说, 当时在业界混个一年半载就知道如 何开办一家成功的游戏设计公司 这在如今根本不可能做到。

《网络奇英2》就是 Irrational Games 的第一款游戏。它以极具感 染力的游戏氛围、出色的叙事方式 以及角色塑造而获得绝赞。列文说 "我们和大家一样震撼。大家都说我 们是创新的类项,并实现们之所以 做出这种创新的游戏,是因为我们 只会那样做游戏。我们不知道该怎 **化量不包备的流淌:使为之前**体型

青。列文在反传统的同时,也 从传统之中汲取大量养分。不同的 是。其他开发商是向特定的游戏学 再他到是排斥众何。惟曹自噶 斯巴勒伯尔斯科卡帕尔斯特拉黑"伯 同(後化青州) 共初。核四種 施男主动和宋相头(伊耳州罗马《肝 根逃亡》等,特别是《闪灵(The Shining )。这本小说对童年时代的 列文有着深远的影响,他读了不下 15次。销魂城的灵感就是建立在《闪 灵》之上

在游戏设计方面,青一列文也 在弘扬他的荡妇理论。他说:"我是 史上最大的游戏蝶子。我什么都玩。 有些只玩 5 分钟,有些会一直玩到 底。我每时每刻都在玩游戏\*\*\*\*\*\* 我面试求职者时,总会问对方正在 玩哪些游戏,从他们的回答里听出 财游戏的广泛涉猎才会觉得满意 因为你首先必须是一个不挑食的玩 家。才能成为一名游戏开发者,因 为创意无所不在……你必须什么都 玩。"他每次出门喜欢背个背包。里 面放的是 iPhone、NDS、PSP、電 记本电脑等各种能玩游戏的设备 他所玩的不止是评价高的好游戏。 就算是垃圾游戏也不放过。他曾说 "从垃圾游戏里前\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\* 些好游戏更多。"列文的灵感源泉往 往是人们想不到的。比如《神倫》 **表现他是非常一些推测**发表 隐形战斗机游戏。在建豐灘灣學 潜艇或战斗机一旦被发现城中分顺 弱不堪,而在神不知鬼不觉的情况 下却极为强大。列文只不过是将潜 水艇变成了人。而无边的大海变成

《生化奇兵》中不同的 AI 养费 灵感来自一部自然纪录片。列文刊 到镜头中的狮子围着猎物转时,他



物之视为所有人都能吞懂的舞蹈。 无需解释。大家都知道二者在食物 链中的关系。接着 Irrational 又开始 研究蚂蚁。不同的蚂蚁如何负责不 同的分工。这些研究最终构成了《生 化奇兵》游戏设定的基础。许多老 套的 FPS 让玩家走 12 小时的走廊 无休止地杀戮从某个角落跳出来的 怪物,列文知道这类游戏迟早把玩 家煩死。他要创造一个引人入胜的 世界,让玩家产生在其中探索的强 ■攤蓮。在探索的过程中。刷情被 -点一点地刺开。Irrational 既要は 玩家知道可以与游戏世界中的一侧 进行互动,又要尽可能减少枯燥的 教学关。剽情上必须有跌宕起伏的 地方,一个小小的剧情转折可能完 全改变玩家对整个故事的感受

前,列文曾老实不害气地说。 他自己的剧本不算好,只不过其他 游戏的剧本更差。在他看来,多数 游戏的剧本可分为《指环王》类或 者《异形》类。"这些孩子都受到了 《指环王》的影响,他们学着创造自 己的奇幻世界和角色。然后拼命地 想讲述他们的故事——即使以牺牲 玩家的兴趣为代价。一开始通常是 英国口音的冗长演讲。比如"世界 之初------- 当你玩到一半时烦得恨 不得一头撞死。

列文说,他的剧本是业界少数 不受经典幻想題材影响的案例。在 构思《生化奇兵》的大老爹和小爹 斯等角色之前,Irrational 本来构想 的是另一个创意。不同的 AI 种群 《生化奇兵》的核心游戏机制原本是 不断猎杀玩家的攻击者,资源收集 者和保护资源收集者的概念是最初 就有的。在这些基本概念确立之后 Irrational 开始进行头脑风暴式讨论。 收集者与保护者之间的关系应该是 晦涩的,按照传统模式,父女关系 可以很好地突出保护主题。但是太 老套,于是就构思了一种外表上有 点父女的感觉。实际上又极为扭曲 的关系。这种特殊的角色关系。衍 生为其他居住者的特征。乃至整个 游戏世界观。但可枪杀小女孩的设 定不可避免地引起争论。某报社记 者怒斥列文是"鸡奸者",但他也不 认自己没玩过《生化奇兵》。列文半 开玩笑地说,《生化奇兵》的道德抉 择确实害了不少人。他就听说有个 哥们儿被老婆罚睡了一个星期的沙 发,因为他被老婆发现居然做出了 猎杀小萝莉的抉择

列文对教学关最反感,《幽灵 行动》就是个典型。'好了大兵」现

35





流的

歹」 心部。 可新 也已

产些

又 七后 三剧 未隽 在你们要接受一段 20 分钟的教程。 我们会把你无聊到泪流满面。"这太 **幔了。是我们首先裹避免的。**裴从 电影业学到的一点是。如果无法在 前 10 页剧本内吸引观众。你就玩完 了。"列文对过场动画也特别反感 "过场动画就相当于对玩家说。"别 担心。小朋友。你安全了噢!看过 场动画的时候没人会伤害你。 而且 这些片段通常很长很无聊。《半条命》 之类游戏最让我喜欢的是你永远不 知道什么时候是安全的。

在游戏开发过程中,列文量喜 灰的部分是"蓝天"阶段,也就是 游戏概念几乎为一片空白的时候 整个游戏就像一张白纸,可以往里 **面画上任何内害,他只要不断思考** 能让玩家觉得很酷的创意。到文很 实在地说:"许多访谈夸大了我的重 要性和我的智商。搞得好像一切都 是我做出来的。其实每次启动一个 断作。我都会暗自说。操!这该怎 么做呀? 臺我说。做游戏就跟便秘



# 奇兵出击

保持独立状态多年之后, Irrational Games 最终被 Take-Two 收购, 变成了 2K Games 的旗下 一员。说到选择收购之路的理由. 肯·列文说:"我知道要开发《生 化奇兵》需要有巨大的资源,只有 Take-Two能为我们提供这样的资 把自己的家底都押在我们这些每天 像便秘般做游戏的人身上了。我也 不知道他们哪来这么大的僖心,我 自己也觉得不大靠谱啊! 如果不是 通过并购,不会有人给我们那么多! 钱做《生化奇兵》这种游戏,这是 我做出决定的主要原因。这是做出

这种大作必要的代价"

许多个性派制作人不屑于被 "充满铜臭味"的大财团收购。认 为那样会妨碍自己的创作自由 但 肯·列文对于那些效忠于股东们的 上市公司表示充分理解。独立经营 Irrational Games 期间,他经历了太 源 那些人对我们很有信心,他们 | 多"有上顿没下顿"的尴尬,公司 在大多数时候都处于缺钱状态,财 务上永远处于困境。每天为钱而劳 心费神更不可能做出好游戏 反而 被收购之后,就不需要为钱而操心, 能够更专心致志地做游戏 他曾告 诫自己母校的师弟师妹们:"经商并 不是一条适合所有人的路,需要极





大的耐心, 有时会让人心力交瘁 除非是不得已而为之,否则还是不 碰为妙, 如果你经常失眠, 就更不 要轻言经商……"

作为 Irrational Games 的首 个项目、《网络奇兵2》的开发 |从1997年开始,《网络奇兵》是 Looking Glass 创造的游戏系列。 他们打算用 170 万美元的预算, 花 18 个月的时间做完续作。为加快速 度,他们找来 Irrational Games 帮 忙。在最初的剧本中, 玩家的任务 是刺杀某星际飞船上的疯狂指挥官 Looking Glass 5 Irrationa Games 到处向大发行商兜售《网络奇兵2》 的发行权, EA表达了浓厚的兴趣, 但EA方面的条件是一年内必须将

游戏做好 担任本作首席设计师的 肯·列文,提出了游戏的四大要点: 恐怖感 孤立感、脆弱感与充满感 染力的音效。他还修改了Looking Glass方面提出的原剧本。由于是 两个工作室协力开发的游戏, 双方 意见不合的情况在所难免,在工作 安排上也发生了许多冲突。而且许 多开发者缺乏经验。游戏使用了《神 偷》的 Dark Engine, 其中存在的 技术问题也让 Irrational Games 方 面大为恼火, 他们不得不花大量时 间修复软件 BUG。

肯·列文认为,Looking Glass 需要在艺术和商业之间找到平衡. 他们往往过于奉性而忽略了商业潜 力。Irrational Games 成立初期也

继承了 Looking Glass 的部分基因, 他们开发的首款游戏《Fireteam》 因为不切实际的设计目标而最终被 发行商取消,被斩断了经济来源的 Irrational Games 差点倒闭,就在 此时被老雇主 Looking Glass 拉了 一把、被邀请共同开发《网络奇兵 2》。这个难得的机会让列文大喜过 望。当年他应聘 Looking Grass 的 部分原因就是因为喜欢他们制作的 《网络奇兵》,那种"仿佛置身于某 个真实之地"的游戏体验让他非常

中, Irrat onal 负责设计、美术和编 程,而 Look ng Glass 仅仅提供引 擎以及游戏测试……可以说《网络 奇兵2》表面上是两个工作室共同 开发,其实完全是 Irrational 在制, 作,而 Looking Glass 在引擎方面 的惟一贡献却存在诸多问题, 无怪 乎 Irrational 方面的制作人员怨声载

《网络奇兵2》最终于1999 年8月11日上市,虽然销量并不 高,但在业界获得强烈好评,捧走 着迷。在与Looking Glass的合作 1 了无数大奖。包括《今日美国》等

7家媒体的"年度最佳游戏"大奖 游戏评论家们认为本作对 FPS 以 及恐怖类游戏产生了深远的影响 《网络奇兵2》是一款"超越时代" 的游戏 在这个注重游戏评分的年 代, 叫好不叫座的游戏也能迎来续

1999年《网络奇兵2》发售之 后, Irrationa Games 紧接着开发 了《自由力量》《部落 复仇》等备 受冷落的游戏, 肯·列文因此尝遍 了资金困窘的煎熬 与此同时,他

一直想开发一个《网络奇兵2》的 精神续作 新作的构思 直在酝酿, 直到 2002年才确定了"保护者"、 GameSpot 在一篇回顾型文章中说,"收集者"和"无人机"这三类"角 色" 最初的舞台设定为纳粹遗弃的 基因实验室, 但这并未引起发行商 的兴趣, Codemasters、EA、雅达 利等都将其拒之门外 直到2004年, 他们才找到了 Take\_Two 这个金主。 那时仍然没有形成销魂城的概念, 大老多、小萝莉和安德鲁・莱恩等 角色都不存在

2007年2月」賞・列文站在波 士镇市中心一度办公楼的办公室里 他的面前是一块单面镜。透过镜子 可以再到试玩间里玩家们的表情 列文卡分都闷——在镜子的另一面。 来试玩《生化奇兵》的玩家们正在 恶意嘲笑他的心血之作。"那个澳大 利亚傻帽在瞎胡诌什么?他们为什 么让这些丧尸在这个地方瞎晃? 为 什么这些机器人会飞? 这都是些什 么傻逼玩意儿!

后来肯・列文说这是他职业生 涯中量沮丧的时刻之一。"调研组 的管理人后来找到我们,这就像医 生跟你说只能再活两个星期了。他 说'你们这些家伙完蛋了。"列文 知道他正在开发的不是一款普通的 游戏,他不指望玩家马上理解游戏 的精體,但也没想到会被嘲笑。看 过调研报告后。列文对自己规划的 FPS/RPG 融合式新类型产生了怀 疑。Irrational Games 就是在那个时 期被他卖给了 Take-Two。

Take-Two 对《生化奇兵》 宣很有信心。在其帮助之下,《生化 奇兵》从一个低预算的 RPG 变成 了 RPG/FPS 混合的大作。团队规

模从 30 人增加到 90 人,制作预算 增加到 1500 万美元。而 irrationa 被收购后变成了 2K Boston 和 2K Australia (后来 2K Boston 又重新 更名为 Irrational Games)。

为寻找新作的背景设定灵感 肯。列文经常到纽约街头观察各利 建筑。有一次他站在曼哈顿的洛克 非勒中心通用电气大楼下,仰望这 逐 70 层楼的庞然大物,以及旁边阿 特拉斯用肩膀扛起世界的著名雕塑。 他突然灵光一闪。鞘魂城的初步构 想就此诞生。浯克菲勒中心始建于 1920年代。 就在其中的大都会歌剧 院落成局。就爆发了经济大萧条 的輪・洛克菲勒不得不挙債 6500 万美元独立完成这一超级楼群。某 个伟人不顾一切地建造一个建筑奇 毫——这就是《生化奇兵》的背景 概念。而销魂城中所弥漫的,正是 大萧条之前美国膨胀到极致的超级 资本主义理念。故事背景的另一个 重要灵感是艾思・兰德的小说《阿 特拉斯耸耸肩》。这部 1168 页的巨 著发行于 1957年。书中提出了引 发强烈争论的主题:人类应该以自 私自利为引导、简非大公无私。民

主是一种诅咒。穷人是依赖富人的 创造力而存在的寄生虫。如果那些 伟人们不再用自己的肩膀扛起世界。 其他平凡的人们该如何存活? 兰德 的理论成为《生化奇兵》世界观的 一个由伟人为精英们 概念基础一 而建造的乌托邦。

对列文来说,建造销魂城的细 节是一个快乐的过程。这也要感激 Take-Two 慷慨的资金供应。与其 他游戏相比,销魂城并不是一个特 别巨大的世界,但它的每个细节都 面面俱到,虚构的世界显得真实可 销魂城本身才是最重要的"角色"。 这名"角色"塑造得是否成功。将 直接决定游戏的成败。

肯·列文心平气和地读完了调 研组对《生化奇兵》的玩家反应回 债报告,发现其中提出的很多问题 是客观存在的。玩家认为在游戏的 第一关里一股脑儿宴进了太多的东 西、让人感到困惑,而且对故事背 景也毫无头绪。玩家可以获得新能 **前,他不知道很么用,下走只能测** 更直观的传统武器。然后被敌人狂 庫。鉴于此,Irrational 对初期关卡 进行了大幅度的改动,使前两关的 节奏放慢,让玩家能更直观地逐步 掌握本作的设定概念。在这次改动 之后。2K方面进行了两轮的内部 测试,有 DEMO 发给 2K 的各个工 作室,让其他组的成员们帮着出课 划策。微软方面也提供了援助。在 游戏预定完工期的一个月之前,新 版本 DEMO 再次进行了面向玩家 的实际调研。虽然玩家在某些点还 是很困惑,但已经能够感受到游 戏的潜力。E3 2006,《生化奇兵》 以高完成度的姿态参展。获得了 GameSpot、IGN 等权威媒体的多 个展会最佳游戏大奖,堪称此届 E3 展的量大黑马。试玩版于 2007 年 8 月在 XBLM 发布之后,玩家的反应 之踊跃超乎想像。不到9天时间已



打藏之前的一切记录,或为最快哭 破百万下载量的游戏 DEMO。《吉 尼斯世界记录》因而将其收录为"量 流行的 Xbox LIVE DEMO™

2007年8月21日, 由X360 限时独占一年的《生化奇兵》在淡 季之附上市。与随后的《光环3》 一起将 X360 推向顶峰,极大程度 地化解了这一时期周得沸沸扬扬的 三红危机。《生化奇兵》对 FPS 渊 戏做出的革命性贡献获得一致认可 《芝加哥太阳报》的评论说:"我从 未想过有人能以艾思・兰德的理论 与小说创作一部引人入胜的电子游 戏。而 2K Games 做到了\*\*\*\*··这是 一个让你在游戏的同时深度思考的 少见的、成熟的游戏。"《纽约时报》 认为,这是第一款有感觉、有思想 的电子游戏。《纽约时报》也认为本 作"足以昂首迈入史上最佳游戏的 行列"。《生化奇兵》自发售之日起 便横扫各大游戏网站,收获了无数 个满分。最终 Metacritic 统计的平 均分高达 96 分。是当年度得分最高 的 X360 游戏。它获得了 Spike TV 电子游戏大奖的"年度最佳游戏" "量佳 X360 游戏"、"量佳原创音乐" 这三项大奖、并获得其他 4 项大奖



提名。英国电影与电视艺术协会也 接予其"年度最佳游戏"大奖。

狼,

角

的

年,

由于淡季因素,以及被业界认 ,有整備心胸。(重化青月) 起業 国发售首周销量不算太高。果有 49 万套。但是业界的超高领域组 投资者对 Take—Two 的信心大大道 强,游戏发售当周其股价几乎上涨 了 20%! 之后在业界高评价的助 力之下。《生化青兵》销量超过了 220 万套。后来 Nvidia 方面表示本 作 PC 版的销量也超过 100 万套。 董章 2010年1月,集件非常董慎 破 400 万套!不仅如此,本作也推 动了游戏的艺术化发展。《数字文化 了解新媒体》一书对《生化奇兵》 进行了深入的案例分析,认为其画 面、音效以及让玩家投入于剧情之 中的种种艺术手法已可定义为一部 是美艺术作品。养着认为《生化劳民》 标志者游戏作为一种艺术媒介的时 作五在测定

# 天空之城



尽管 Irrational 曾经历了很漫长 的困境。但"不裁员"是其由始至 终坚持的原则, 肯·列文对此非常 自豪。在游戏业、为了开发某个大 作而招聘大量人手,游戏发售后便 大裁员是常有的事,这种卸磨杀驴 之事深受列文唾弃。然而在《生化 奇兵》发售后,已更名为 2K Boston 与 2K Australia 的 Irrational Games 爆发了一次巨大的人事危机。2K Boston 的大批开发人员联名要求 2K Games 方面将其调职,理由是他们 再也无法与喜怒无常的肯・列文共 事。为了留住这些人才, 2K Games 不得不为他们另外创办了 2K Marin 工作室。有员工透露肯·列文的牌 气非常暴躁,经常在办公室里大发 雷霆,而且经常贬低和挖苦他的手 下。这些传闻是否属实外界不得而 知,不过列文曾坦言自己不擅长公 司的管理与经营, 他感兴趣的是游 戏开发,而不是行政管理。

在游戏业与IT业都有许多对未来充满预见性的领袖,他们脾气暴躁,但也因其非凡的决断力而推动了行业的革命。从久多良木健到史蒂夫。乔布斯都是这种开拓型领袖。而肯·列文也是一个能以不容置疑的魄力带来创新作品的团队领导者。没有肯·列文的《生化奇兵2》只能照撒前作的套路,虽然游戏水准依然很高。而且增加了多人模式,但是缺少让人眼前一亮的崭新面貌。本作除了由2K Marin负责主力开发工作外,还获得2K 中国。Arkane

工作室等的协作,不过始终是缺少了一个领袖型人物。

在 2K Marin 开发《生化奇 兵2》的同时, 肯·列文正在酝酿 "《奇兵》系列"的又一次革命。2K Marin 分裂之后, 2K Boston 又更名 为 Irrational Games,《生化奇兵 无 限》与《生化奇兵2》同时开始制 作。由于中间可以由《生化奇兵2》 先顶着,《生化奇兵 无限》能够获得 4年的开发时间。在最初的半年时间 里, Irrational 一直在讨论世界观设 定。天空之城的概念在初期已确立 开阔的空中环境意味着要采用与前 作完全不同的色调,游戏引擎不得 不从"虚幻引擎 2.X"更换为"虚幻 引擎 3"。不过当时所构想的这个空 中之城与后来公布的完全不同,色 调更暗, 而且也是有许多幽闭的空 间,可以说是空中版的销魂城。"哥 伦比亚城"的概念真正成型,是在 游戏正式公布的8个月前。这是肯· 列文看了PBS 纪录片《美国 1900》 之后萌生的想法。另一个灵感来自 艾瑞克・拉森的《白城恶魔》。该书 根据亨利·霍华德·霍姆斯博士的 故事改编。此人是历史上记载的首 位连环杀手、曾在 1893 年的芝加哥 世博会期间犯下滔天罪行。

在《生化奇兵 无限》的开发过程中,以"占领华尔街"为首的各种占领活动在世界各大城市大规模爆发,这也给肯。列文创造他的哥伦比亚城提供了绝好的素材。根据他的研究、当今美国政府在处理政

治骚乱方面与一百多年前并无二致。 为了营造出 20 世纪初的真实氛围。 Irrational 的团队大量研究了当时的 宣传画,以及 1906 年旧金山大地震 前后拍摄的照片。游戏场景逐渐从 封闭型为主变成开放场景,而这又 不利于保持恐怖氛围。在音乐方面, Irrational 也努力还原 20 世纪初的氛围。《生化奇兵》的时代背景是 20 世纪五六十年代,当时的音乐收藏 不难找,而 20 世纪初所录制的许多 音乐在今天看来就不叫音乐

《生化奇兵 无限》虽然有长边 4年的预定开发时间,但是因为肯·列文的高标准要求,该作仍是多次延期。游戏制作过程中,肯·列文似乎再次暴露了难以与手下友好相处的老毛病。2012年8月,Irrational的

多名核心开发人员同时宣布辞职,包 括美术总监 Nate Wells、产品开发主 管 Tim Gerritsen 等。不过 Irrational 早就找好了替代的人选——Epile Sames 的 Rod Fergusson 接替了产 品主管的位置、《生化奇兵》一代美 术总监 Scott Sinclair 接替了 Wells。 无论游戏开发过程中存在怎样的冲 突,都已无法阻止《生化奇兵 无限》 成为下一个神作。在E3 2011展出后, 本作众望所归地获得了"展会最佳 游戏"大奖,同时还获得"最佳原 创游戏"、"最佳动作冒险游戏"、"最 佳 PC 游戏"等三项大奖。肯·列文 这次对反乌托邦的终极演绎必将在 2018年春季震惊世界。《生化奇兵 无限》注定要在游戏历史上留下自 己的深刻印记!





E3 作为全世界规模最大、重要性最高的游 戏展会、自然受到了各大公司的高度重视。然 而、很多观众都抱怨、从2007年开始、主机厂 在展前发布会上演示的游戏越来越少,微软这 些年也将大量时间放在了宣传 Xbox LIVE 更新 和网络电视功能上。不过,这些人显然忽略了 一个问题:X360 真的缺乏核心大作么? 今年年 末有《光环 4》、明年春天还有《战争机器 审判 日》, 这些独占大作已经给了微软足够的底气, 更不用提第三方那些数不胜数的全平台游戏。 如果微软愿意,他们完全可以设计一场从头到 尾彻底由大作影像组成的发布会, 但这并没有 多大意义,想买的游戏玩家终归要买,大作的 广告渠道有很多, 宣传主机新特性的机会却不 多。比尔·盖茨进军 TV 游戏界的初衷, 就是为 了把微软在书房的战略优势转移到客厅, 但在 彻底显露野心之前, 微软必须先把游戏阵容这 一主机的本职工作做好,初代 Xbox 性能超强, 但并没有多少附加功能,直到高清时代, X360 的优势已经牢不可破,微软才推出了众多非游 戏服务。Xbox 魔镜 (SmartGlass) 是今年 E3 的實传重点。也是秋季更新的重要一环。

不论是智能手机、平板还是笔记本电脑, 只要安装了 Xbox 魔镜服务, 就可以成为 X360 的第二个屏幕, 甚至是第二个控制器, 围绕这 个新功能,即使是传统的核心大作也能玩出很 多花样。以E3的演示为例,像《光环4》这种 剧情复杂、背景深厚的游戏, 如果仅凭游戏内 剧本体现的信息,很多玩家即使在通关后也无 法彻底了解剧情。Xbox 魔镜在这时就可以派 上用场, 在"无限号"战舰飞过士官长眼前时, 只要在第二个屏幕上点击这艘战舰,系统就会 为玩家调用这艘船的背景信息,让玩家对整个 剧情的来龙去脉有一个彻底的了解。对于《麦 登 NFL》这样的体育游戏,玩家可以通过第二

个屏幕排兵布阵,控制球队和球员的行动。即 使是非游戏应用, Xbox 魔镜也能派上用场, 当 你在大电视上用 X360 播放电影和电视剧时, 魔 镜服务会在另一块屏幕同步显示视频相关的演 员阵容、剧情背景和观众评论。微软一直将网 络视为立足之本, Xbox LIVE 的联机和社区功 能为人称道,而魔镜服务则将 LIVE 扩展到了主 机以外的地方,通过无线网卡, X360 可以在客 厅里组成一个小型的云系统, 为各类电子设备 提供服务。随着宽带技术的不断进步, 云游戏 的可行性将越来越高,在遥远的将来,传统意 义上的本地游戏主机可能会彻底消失, 一切数 据都交由远方的云集群进行运算。通过 LIVE 和 魔镜服务,微软成功将 Xbox 吸入了无形的网 络世界,即使主机在未来彻底消失, Xbox 也会 在网络空间中得以延续, 微软在游戏界的地位 并不会受到损失。

相比任天堂的 Wii U 的平板手柄, Xbox 魔

镜的包容性更强。不论是 Windows Phone、安 卓还是 IOS 系统,都能充当 X360 的遥控终端。 目前已经持有智能手机和平板电脑的用户。无 需花钱购买新硬件,就能享受到魔镜服务的精 妙之处。Wir U 为了宣传双屏幕功能,每一台主 机都必须附赠至少一个平板手柄。无形中提高 了售价。为了压缩成本,手柄的液晶屏幕较为 劣质,分辨率无法跟高端手机相媲美,这些问 题都降低了用户体验。况且 Wii U 的手柄完全 为主机而生, 跟其他具备独立功能的平板和智 能手机相比、很容易受到挤兑。以目前的信息 来看, Wii U的画面与 X360 并没有质的差距, 《刺客信条 II 》等跨平台大作在微软的主机上也 一样能玩到,在性能接近的情况下。Wii U 将获 胜的赌注压在平板手柄上,可就算任天堂自家 的大作也不一定能摆脱搞噱头的骂名。NDS 和 Wii 上已经出现过大量"为了双屏而双屏、为了 触摸而触摸、为了体感而体感"的任天堂游戏, Wil U 如果再次重现这种情况,势必招来玩家 的反感,《蝙蝠侠 阿克汉姆城 重装上阵版》的 试玩在 E3 上遭到恶评, 就是最好的证明。在

1 34

2.

7 1

, :



■用魔镜为手机和平板传输数据。

初期装机量有限的情况下,没有多少第三方愿 意为 Wh U 开发独占游戏, 跨平台大作对平板 手柄的应用会较为敷衍, 无法体现优势。其实 X360 也面临着类似的问题, 但 Xbox 魔镜毕 竟不是强制性服务,微软没有要求每一款游戏 都必须提供与平板联动的内容,也没有为此提 高主机的硬件成本,并不会惹来核心玩家的反 感 苹果与 Googe 的智能手机是微软的敌人, 却给 Xbox 廣镜提供了支持,这一情况颇值得 玩味。在2006年的E3,微软就曾提出过Live Anywhere 计划、Windows Mobile 用户可以在 手机上使用 LIVE 账号, 与 X360 进行一些联动 但微软的智能手机随后在IOS和安卓的强势入 侵下节节败退,使用过 Live Anywhere 的人少 之又少。今年, 为了推广 Xbox 魔镜, 微软将 其带到了苹果和 Google 的硬件上,即使你不 是 Windows Phone 用户,也可以享受这一服务 Wii U 的平板手柄集中于游戏功能,限于任天堂 网络系统的贫弱,在多媒体方面,它在目前不 可能与 XDGX LIVE 相提并论。X360 玩家无需购 买新的平板或手机, 就能享受到接近甚至超过 W U的用户体验, 优裁游裁, 与焦头烂额的任 天堂形成了鲜明的对比

任天堂和索尼在早年并不是微软的敌人,微 软代表的文化是以操作系统和软件技术为主导 的"书房文化"。在PC游戏领域、微软擅长制 定 3D 医像技术标准, 而非推出更多具体的 游戏 产品 「世紀 90 年代的 PS 和 N64 等日系主机 都是纯粹的游戏设备,多媒体功能极其有限,它 们所主导的"客厅文化"在利益上并没有与微软 的"书房文化"产生直接的冲突 微软曾经为 Konami 把《潜龙谍影》移植到 PC E, Konami 也曾为微软代丁过《帝,甸时代2》的索尼主机版 微软的游戏部门甚至产生过在PS上制作草包大 作的令头,最终因为及能谈妥核益金问题而作 罢 一切的转折点始于90年代末,"后PC时代" 的概念被执炒,大部分人都认为。具备网络浏 炎和数据处理功能的"信息家电"将成为PC在 客厅的替代品,对传统 PC 行业形成冲击。微软 早已预见到这 情况。于1996年推出了小型化 的嵌入式操作系统 Amoons CE, 世嘉在当时为 了发展网络与微软走到了 起。他们不但为 DC



配备了 Modem, 还为其预装了 Windows CE 和 IE 3.0。可惜两家公司的合作始终不够深入, Windows CE 环境的执行效率与世嘉本社的开发 丁具有很大差距。大部分公司都对微软的环境 嗤之以鼻, 选择世嘉研制的开发套件, 只有少 F PC 移植作品使用了 Windows CE 微软将自 己的操作系统塞进了世嘉的硬件中。却未能深 入土机领域,这一政策给玩家带来的便利无非 就是通过 DC 自带的 IE 浏览器上网冲浪, 仅上 而己 世嘉后来被索尼击溃,比尔。盖茨在此 时通过多方桌道、得知 PS2 将采用 Linux 系统、 并入幅强化网络功能, 这表示着索尼将首次具备 直接冲击 PC 行业的实力 盖茨曾在 SCE 上式 公布 PS Z 直永自飞往日本、与时任素尼社长 的七井伸之会众,希望对方能够采用 Windows 操作系统, 却遭到了断然拒绝 索尼希望凭借 PS2 的装机量发展自己的网络和软件业务。这 足以对微软的 PC 核心业务产生威胁、愤怒的比 尔·盖茨选择接招,亲自杀入主机领域

有趣的是, PS? 在早期将影碟机功能作为 卖点反复宣传, 而同样装备 DVD 光驱的初代 XDCx 却对此遮遮掩掩 从理论上进,每 代 Xbox 都能直接播放 DVD 影碟, 但微软却将这 一功能"封印"在了遥控器中,不鼓励普通用户 把 Xbox 当做影碟机使用,与索尼推广 PS2 的 宣传思路截然相反 微软十分清楚,过多的非玩 家群体购入机器,会导致主机的软硬比下降(PS2 和 PS3 都有这一问题 ), 这是第二方软件商不愿 剪看到的情况 初代 Xbox 的当务之急是争取到 足够庞大的软件阵容。没必要在影音方面与对 手做过多纠缠, 只有当一台主机的游戏足够丰 富,吸引了足够庞大的玩家群体,它才能拥有 在多媒体方面大展拳脚的最佳时机。X360 今年 秋更的另一重心是IE浏览器,很多人都产生过 疑问, 1998年的 DC 就能浏览网页, 2006年的 PS3 也做到了, 为什么 X360 直到今年才装备通 用浏览器?这一情况,正是微软游戏部门"本 位主义"的最好证明。X360 玩家大都有 PC 和 智能手机等网络设备,单纯用主机上网并没有 什么吸引力,今年秋更后,随着魔镜服务的推出, X360 装备浏览器的必要性就被体现出来了。况 且,从兼容性角度考虑,IE是使用人数最多的 浏览器,每一个网站都会给它提供充足的支持, X360 的浏览体验会比 PS3 更好



X360和 LIVE 的大获成功,掩盖不了微软 近年在游戏圈之外的失意。21 世纪是后 PC 时 代的开端, 苹果和 Google 凭借智能手机、平板 电脑和网络服务大赚特赚, 微软的 Tablet PC、 UMPC、Zune 等一系列产品却接连遭遇惨败, 只有 Xpox 部门获得了胜利。人们在二十年前喜 欢将 BM 视作迟缓的巨人,将微软比作敏锐的 豺狼 今天的微软却深受官僚主义和办公室政 治的毒害。成为了第二个 IBM, 成为了比尔·盖 茨曾经鄙视过的企业类型。徽软在近年屡屡碰 壁的原因有很多,但不可否认,史蒂夫·鲍尔 默这个目光短浅的 CEO 和他所倡导的一系列系 缩政策要负很大责任。2000年,盖茨将CEO

之位传给了鲍尔默,这正是一切噩梦的开始。《福 布斯》将鲍尔默评为"美国众多大企业中最差的 CEO",《名利场》干脆将他统治微软的十年称 作"迷失的十年"。鲍尔默是盖茨在哈佛的校友、 但他主修的课目是经济和数学,没有任何技术背 景、对长远发展漠不关心,只关心每个部门的 短期收入。财会部门才是这种人物最好的归宿, 如果将其提拔为一个 IT 企业的 CEO, 那么公司 就要倒大霉了。2003年,为了节省支出。鲍尔 默决定不再向新员工提供股权,微软的老一代人 因手中的股票而身价倍增,现在新员工若想飞 黄腾达, 就只能努力在部门中向上爬, 通过增 加死工资来提升收入,这种愚蠢的措施加剧了









公司内部的财富分化,使得微软再也不是一个 "同奋斗、共富裕"的命运结合体,公司为此蒙 受的潜在损失远远超过停发股权所节省的那点 开支。更糟糕的还在后面, 鲍尔默又引入了绩 效管理制度,每个业务部门都必须按照一定比 例将员工划分为优良中差四个等级,得到差评 的员工会在半年后的评定中被开除。指标还是 硬性的,即使一个团队中人人的表现都很优秀, 也必须要找出少部分人给予差评。这种愚蠢的 制度让员工人人自危, 忙于内斗, 没人愿意在 长远的技术研发方面下大功夫、脑袋里想的都 是如何交出漂亮的短期收益, 好让自己在在半 年后的评定中保住饭碗, 官僚主义和办公室堡 垒在雷特蒙德总部逐渐形成, 高层的老员工出 于一己私利,不愿给 Windows 和 Office 等 PC 软件之外的新兴产品开绿灯,直接导致微软错 过了后 PC 时代第一个十年的消费电子浪潮。愚 蠢的史蒂夫,鲍尔默在脑子里只能装下肤浅的 财务报表,根本看不到长远收益,初代 Xbox 是 比尔·盖茨亲自力保的项目,否则这台游戏机 很可能被鲍尔默枪毙掉。盖茨为第一代 Xbox 承 受了33亿美元的亏损,给玩家提供了超强的性 能和过硬的质量,鲍尔默知要求 X360 必须实现 自我盈利, 为此他大幅削减了集团给予游戏部 门的资金支持, 捉襟见肘的 X360 团队只得在主 板做工上偷工减料,最终酿成了"三红"惨剧。 如果说鲍尔默才是毁掉玩家手中主机的真正元

凶,真是一点都不冤枉

过于专注 PC 让微软错过了这十年来增长迅 速的其他市场。苹果从历代 iPhone 得到的利润 已经超过微软所有 Windows 产品收入的综合。 微软在平板电脑和智能手机方面的起步其实比 苹果早得多,2002年,比尔·盖茨就推出了 Tablet PC 和其配套的定制版 Windows XP, 以 及使用 Windows CE 的手机。微软的手机支持 多程序共同运行, 多媒体性能强大, 压制了只 能单程序工作、影音功能乏味的 Plam, 获得行 业领先地位。却始终未能形成社会现象。Tablet PC 则是微软意图取代笔记本的平板电脑, 限于 当年的技术水平、重量和续航时间都无法令人满 意,失败在情理之中,不过当时并没有竞争对手。 这样的结果也能让人理解。2005年的 UMPC 是 微软的又一个失败产品,这种采用5英寸屏幕, 带全键盘的电脑在体积上比 Tablet PC 小了不 少, 但成本更加昂贵, 售价超过 1000 美元, 相 较同价位的高端笔记本,不论是性能还是续航时 间都占不到便宜,只得再次兵败收山。这一系列 产品在硬件设计上有颇多问题。但它们无法获得 成功的根本原因在软件层面,不论是 Windows 手机,还是 Tablet PC, 微软给出的操作系统依 然在按照桌面平台鼠标键盘的思维行事, 图标和 按钮面积相当小, 用户在大部分时间里只能使 用触控笔进行操作,不够人性化的设计阻碍了 产品的普及。2007年的iPhone则实现了灵活

的手指触摸操作, 掀起了智能手机普及的浪潮, Windows CE 手机的销量从此不断滑坡,从行业 龙头跌至今天不到 10% 的市场份额, 逼迫微软 在一年后对手机部门进行重组。2010 的 iPad 又 重新定义了平板电脑市场,火爆的销量和当年 惨淡的 Tablet PC 形成了鲜明的对比。如果说在 智能手机和平板领域、微软是"起个大早、赶 个晚集"。那么在 MP3 随身听这块市场。微软 的失败完全是咎由自取。Zune 失败的原因很简 单:发售太晚。第一款型号于2006年11月发售, 造型和功能都不够讨巧, 也缺乏足够强大的软 件和生态环境作为其生存的土壤, 电子音乐市 场已经被 Tunes 所垄断, 微软找不到插足的空 间。更要命的是,此时苹果已经悄悄转移了经营 重点, 2个月后 iPhone 的发布将公司的主业从 随身听转为手机,有了功能丰富的多媒体手机, 用户当然就没必要在兜里多揣一个单纯的 MP3 设备。Zune 的失败, 早在这个产品推出之前就 注定了。彻底死心的微软于 2011 年将 Zune 的 音乐服务并入手机和 Xbox 部门,不再推出新的

一个很容易被多数人忽视的事实是, 微软 从创业之初便不是一家纯粹的软件公司,只是 比尔・盖茨一直未将硬件视为自己的运营重心 1982年, 微软就成立了属于自己的硬件团队。 一年后,他们推出了第一款兼容 IBM PC 并能在 Word 软件中工作的鼠标。此后,微软研发生产

了多款高档键盘 鼠标、游戏操纵杆,在PC高 端外设领域, 微软的口碑可以与著名的罗技公 司相媲美 比尔・盖茨的野心当然不会局限于 小小的 PC 外设市场、微软十分清楚、没有软件 的支持, 无论多么强劲的硬件都会成为一块废 铁、因此他们一直在拉拢各大硬件厂商、建立 以 Windows 为核心的软硬联盟, 保持"垂帘听 政"的地位。90年代、微软走上垄断之路后便 开始与 Intel 联合制定硬件标准, 由于 Windows 95 成为了 PC 操作系统的绝对霸主, 不支持 Windows 的硬件几乎毫无市场, 各硬件制造 商虽然对微软的铁腕统治颇有微词,但迫于市 场压力也只得屈服,被乖乖牵着鼻子走。微软 Windows 和 Intel 处理器组成的 Wintel 联盟是 一个软硬结合的体系, 在这两大公司的带头下, 其他制造商必须遵循 Wintel 的要求, 才能保证 自己的硬件能够正常工作。尽管如此, PC 市场 依然是比较开放的, 只要遵循 Windows 标准, 每个公司都有捞一桶金的机会。苹果的 Mac 电 脑则是一个封闭的体系, 软硬件环境相对固定, 用户的选择很少。90年代,苹果在桌面领域节 节败退, Winter 联盟将其逼到了破产边缘。然 而。进入21世纪。苹果却在便携设备上大赚特 赚、市值超越微软、完成了不可思议的大逆转 微软曾嘲笑 iPnone、iPad 等产品过于封闭。却 忽视了市场受众的差别。桌面电脑的主要用户 是对技术有一定了解的人,而在电子消费领域, 使用者并不关心产品背后的软硬件组成, 他们

只需要简单而优质的用户体验 就够了, 苹果通过独立而封闭 的标准实现了这一点, 自然获 得了成功。

微软与苹果已经不是早年 那种井水不犯河水的关系。不 论是国内还是国外。手机都已 经取代 PC 成为使用人数最多 的上网终端, 在iPhone 发布 后的这5年里, PC 软硬件的 销量都在不可遏制地下滑,已 经波及到微软存在的根基,后 PC时代正在变为现实。虽然 微软和 Intel 在 PC 领域依然 占有不可动摇的统治地位,但 为了求生存,两家公司都干 今年将战略中心转移至便携

领域,在这一领域,两家公司的基础太过薄弱, 二者都采取了"脚踏两只船"的策略、Wintel 联盟已经分崩离析。微软的下一代操作系统 Windows 8 同时支持 X86 和 ARM 两种 CPU, 后者正是主流便携设备所使用的架构。Intel给 微软的 Surface Pro 平板提供了 i5 四核处理器, 但也同时推出了运行安卓系统的 X86 架构手机 今天的微软态度更加务实, 面对短时间内无法 击败的强大对手,与其针锋相对,不如暂时合作 微软不再旗帜鲜明地站在 X86 行业一侧顽固抵 抗,而是与苹果和 Google 一样融入 ARM 阵营.



甚至将Xbox魔镜服务搬到了iOS和安卓平台上。 没有永远的敌人, 只有永远的利益, 这句商战 中的至理名言在这里被体现得淋漓尽致。从当 前的形势来看, 进军移动领域的微软不再拥有 彻底垄断的地位,即使获得了成功,在目前这 个商业模型下,集团也要分出很大一块利益给 ARM 公司, 这是向今日胜者无可奈何的妥协, 也是对微软过去十年在移动领域碌碌无为的报 应。然而, 十年河东, 十年河西, 今天的强者, 不一定会在今后的市场中占优, 未来的 IT 领域, 究竟鹿死谁手,只有时间才能告诉我们答案。



又

年

在

赶

软

Th

作为战略转进的关键性一年, 微软在 2012 年末有诸多重头计划, Windows 8 操作系统、 Windows Phone 8 手机、Surface 平板电脑、 Xbox LIVE 秋更。这四个产品在软件和硬件两 方面都有一定的融合关系。Windows 8 主要 目的是振兴微软在移动领域的不利局面,它 的受众群体以平板电脑和智能手机为主, 桌面 用户不用担心自己的的操作系统会彻底淘汰, Windows 7 的后续支持还将持续很长一段时 间。Windows 8 分 为 X86 和 RT 两 个 架 构, 分别提供给 Intel 和 ARM 的硬件使用, X86 版 可以直接使用之前PC的大部分程序、RT限

于架构问题, 无法兼容普通的 Win32 应用 Windows Phone 8 则基于RT 版改造而来,这 也是微软的智能手机第一次使用与桌面版相同 的NT内核。而非之前的CE类嵌入式系统 从功能上讲, Windows 8 的 X86 版拥有一些 比 Windows 7 更先进的特性, 但 RT 版的战略 意义显然更为重要, 毕竟微软在桌面市场的优 势依然牢不可破, 他们需要在移动领域有所突 破。作为注重支持便携设备的系统, Windows 8终于引入了完善的触摸操作。为了更好的触 摸体验,微软实行了自 1995 年后的首次用户 界面太换血,这个名为 Metro (后因版权问题

更名为 Morden)的新式界面,其灵感源于瑞士 的平面设计思想, 与大城市中的地铁信息牌十 分类似,将画面分为多个矩形区域,直接显示 不同内容, 简洁有力。2006年的第一代 Zune 随身听就采用了这一界面, 微软又将其纳入 Windows Phone 7 和 2011 年的 Xbox LIVE 秋 更。今天的Windows 8同样沿用了Metro界面, 为了配合新一代操作系统的上市,微软不但将 旗下 Xbox、Office、Bing 等品牌商标均换为与 Metro 一直的平面化简洁风格, 还更换了公司 沿用 25 年之久的商标, 其重视程度可见一斑。

过去的微软看不起做硬件的公司。比尔·盖 茨一直认为, 只要把握住软件的绝对统治力, 一切硬件公司都会围着你转, 保持垂帘听政要 比亲自赤膊上阵轻松得多。也容易得多。在PC 领域,盖茨说的没错,然而PC产业正在逐年











衰退,新潮的消费电子逐渐成为各大厂公司的 主业,如果继续专注于传统 PC,只会随着产业 一起走向衰退。微软当年推出第一代 Xbox, 就 是因为 PS2 的软硬标准完全出自索尼自主的工 厂,微软无法间接干涉,只能设计自己的主机 与其正面抗衡。今天的微软又面临着被苹果和 Google 夹击的境地,依然需要推出属于自己的 硬件来摆脱困境。Surface 平板电脑将在今年 10月与 Windows 8 一起摆上货架, 微软效仿 苹果的经营模式,大力铺设品牌专卖店,并在 系统内设置程序商店。变革必然带来阵痛,在 软硬件两个层面, 微软的新商业模型都触及到 了之前合作伙伴的利益,肯定会引起一些冲突。 对于想要推出自主 Windows 8 平板的 OEM 制 造厂而言。微软官方的 Surface 是一大竞争对 手。操作系统自带的程序商店对于其他软件 平台运营商也是一大冲突,《半条命》、《反恐 精英》、《求生之路》等游戏的开发商 Valve 在 PC 上通过 Steam 平台建立了一个规模与 Xbox LIVE 同等的游戏社区,公司的 CEO 加比・纽 维尔为此炮轰 Windows 8, 宣布将《求生之路 2》等游戏移植到 Linux 上, 并研发供大电视和 手柄使用的家用机模式。如果 Steam 在 PC 平 台被赶尽杀绝, Valve 一怒之下推出属于自己的 主机,并非不可能的事。微软如此激进,是为 了获取未来更多的长远利益, 但改革期内如何 与其他昔日合作伙伴相处,则是一大难题。如 果事情办得不够漂亮,很可能会给微软带来新 的敌人, Valve 就是最好的例子。

不论是软件还是硬件, 在之前 Windows 的版本中,微软一直抱着相对开放的态度, 只要符合标准。第三方厂商就可以融入这个 庞大的环境,与微软互利共赢,这样的政策 给 Windows 带来了几十年的繁荣期, 百花齐 放的功能让用户从不需要为找不到所需的程序 发愁。但 Windows 的经验并不能套在任何产 品上。对于游戏主机和智能手机这种以官方推 送为主体的消费电子设备,第一方必须对程序 进行审核,如果 Xbox LIVE 给玩家提供了一个 无法正常运行的游戏,或者用户从 Windows Phone 商店下载了带有破坏性的恶意软件,都 会造成灾难性的后果, 毕竟对于这种相对封闭

的体系, 玩家并非都是黑客高手, 卖出产品就 要对用户负责, 你无法指望每一个人都能手动 解决问题。硬件层面, X86 的设备种类不多, 微软需要搞好的是 RT 版的兼容性。IOS 太过封 闭,安卓又过于开放,如何把握平衡点,是微 软能否取胜的关键。安卓为了支持繁多的硬件, 碎片化问题相当严重、降低了用户体验、程序 员和消费者都对此相当头疼。微软的移动设备 没必要像苹果那样封闭,但也不能像 Google 一样开放。这个问题是微软的强项,不太可能 搞砸, 毕竟他们已经在 PC 的 DirectX 等程序接 口上积累了十几年的经验。Windows 8 也并非 开源系统, 不会出现安卓那般混乱的程度

Windows 8的 RTM 版已经在网上放出下 载,很多PC用户对Metro界面颇有微词,出 现这种情况并不奇怪, 毕竟 Metro 从一开始就 是为触摸而非鼠标设计的界面。Windows 9 已 经投入开发,这一版肯定会兼顾桌面和移动用 户, 如何在 PC 平台上处理好 Metro 就成了问 题,微软在考虑正式将 Kinect 纳入 PC 体系, 作为解决方案。Kinect 这个设备不光能够玩 X360 的各类体感游戏。它还是一个富于潜质的 人机交互系统。微软没有在接口层面进行加密,

就是为了鼓励用户自主开发各种应用,其中不 乏可圈可点的商业展示, 比如日产汽车公司就 曾将 Kinect 用于新车的虚拟图像展示,效果不 错。见识到广泛前景的微软又于 2011 年推出了 Kinect 在 PC 上的官方开发包, 提供了丰富的 功能。作为一个融合了姿态探测、语音识别等 多项功能的设备, Kinect 绝非一个普通的玩具, 微软推出它的目的就是为了颠覆人机交互的传 统概念。在 Metro 界面与键盘鼠标不合的今天, 微软正在考虑将 Kinect 正式引入 PC, 作为标 准輸入设备,这是技术含量远胜 IOS 触摸屏的 革命。如果 Kinect 在未来能够像鼠标那样成为 PC 必备的硬件,微软又会赢得一个稳定的利润 增长点。当然,想要用目前的 Kinect 像操作鼠 标那样方便地操作 PC 不太现实, 探测精度和 探测距离都是问题,但下一代 Kinect 在这方面 有明显的改进空间。一个名为 Leap Motion 的 小型创业公司曾于今年展示过他们的 Leap 3D 系统, 动作跟踪可以精确到 10 微米, 精度是 Kinect 的 100 倍, 近距离流畅控制 PC 完全不 在话下。售价也不高,仅为69美元,微软可以 在日后推出性能相同的产品

今年微软在E3上展出的东西并不算少,



但始终没有玩家心中盼望的下一代主机。 Windows LIVE 总经理布里安·哈尔曾在E3 后的采访中确认,新一代 Xbox、Office 和 Windows Phone 会与 Windows 8 进行融合, 各大媒体纷纷以"微软高管确认新主机"为标 题将这条新闻发了出去。意识到自己说漏嘴的 哈尔又尴尬地表示"我说的新一代 Xbox 是指 今年的秋更",然而,任何一个 X360 玩家都 不会相信这种解释, 毕竟秋更是一年一度的惯 例。从目前泄露的信息来看,微软的新主机将 于2013年末发售,集团上下对此不谈一字,全 因今年有扛鼎大作《光环 4》,微软指望靠这部 作品再卖出几百万台 X360, 如果现在承认新主 机的存在,必然会影响销量。当然,玩家无需 担心 X360 无游戏可玩, 初代 Xbox 的软件支持 尚且延续到了 2007年, 同理, X360 直到 2015 年依然会有新作发售。日程规划上, 按照之前 的管理,微软很可能于明年3月的GDC会议 (Game Developers Conference, 游戏开发 者大会)正式公布下一代 Xbox 的详情,并在6 月的 E3 展会提供试玩, 最终于冬天发售, 从公 布到首发只有9个月不到的时间。这样的安排 看似紧迫,但并不奇怪,毕竟 2005 年的 X360 就是遵循这样的节奏一步步走过来的。公布晚 并不代表完成度低, 各大第三方都已经收到新 主机的开发套件, 微软迟迟不对下一代硬件进 行官方确认, 只是为了保证今年的营业额, 与 2004年末保护《光环 2》的政策如出一辙。

微软的保密政策一直不够好。面对新主机 研发这样的大事件。 自然不可能做到滴水不 漏。E3 过后, 2012年7月, 一系列劲爆消息 浮上水面。微软获得了 Xbox8、XboxPhone、 XboxTablet, XboxLiveTV, XboxCompanion 等一系列域名, 联系布里安·哈尔的发言, 为了与 Windows 8 进行融合与联动,下一代 主机很可能取名为 Xbox 8 而非惯性思维中 的 Xbox 720, 毕竟 360 含有"囊括一切, 无 所不在"的含义,而720这个数字难以给人 留下印象。作为消费电子部在这十年间的惟 一场胜仗, Xbox 是一个让微软为之自豪的 品牌,拥有庞大的用户群和稳定的利润,用 它替代 Zune 等失败品牌,全面铺开到游戏机 之外的其他领域,是非常明智的选择。Xbox Windows 是微软推行的又一新概念,用于传统 操作系统与 LIVE 的联动, Windows 8 自带的 空当接龙、扫雷等用户所熟知的游戏已经加入 成就点数,玩家可以使用自己的 LIVE 账号登 陆。随后,一名微软离职员工又将一套 Xbox 8的 PPT 发到了网络上,这份幻灯片只是集团 内对于新主机的战略规划,并不涉及具体硬件 参数,但从其图文并茂、专业至极的内容来看, 这份文档的真实性是毋庸置疑的, 当前的微软 的确在照着这份规划努力,剩下的疑问只有最 终成品的完成度而已。7月末,更加让人意想 不到的事情发生了,一位自称工作于游戏公司 的人偷出了一台 Xbox 8 开发原型机,并将其 扔到 eBay 拍卖,换取了 2 万美元,为了证明 真实性, 他还拍摄了机箱外壳和软件界面的大 量照片, 让人心服口服。

鼠

D



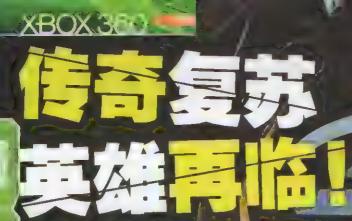




从泄露幻灯片和各大第三方软件商透漏的 信息来看, 新主机于2013年末首发已经是板 上钉钉的事了, 玩家更关心的是它的性能和功 能。内部幻灯片透露 Xbox 8 的性能是 X360 的 6至8倍,可以提供原生的1080p分辨率3D 视觉输出, 配套的第二代 Kinect 在捕捉精度 和响应时间方面也比第一代产品有大幅进步 以当前的PC 配置作为参考, 2013 年的主机 想要达到这样的性能并不困难, 有挑战性的问 题都在改进 Kinect 方面。eBay 拍卖的那台代 号为 "Durango" 的开发机使用 Intel 处理器 和 Nvidia 显卡, 架构与初代 Xbox 接近, 和 X360 有较大区别。从性能的角度考虑,Intel 和 Nv.dia 确实是最好的选择, 但向下兼容性会成 为难题。X360 为了保有独立知识产权,与这两 家公司分道扬镳,选择 IBM 与 AMD 的组合, 软件工程师不得不费心劳神,为每个 Xbox 游戏 单独编写兼容补丁,才让它们得以顺利在 X360 上运行。一旦 Xbox 8 再次变更架构,如何向下 兼容 X360 的游戏又会让程序员头疼。即使玩 家购买了新主机,在第一年,他们依然会泡在《光 环 4》这样的 X360 游戏里继续与老朋友对战, 无缝兼容老游戏和 LIVE 对于 Xbox 8 至关重 要。新游戏开发倒是没有难点,不论是 X360、 Xbox 8 还是 PC, 图像都基于 DirectX 标准,

Xbox 8 所使用的 DirectX 11 已经在 PC 上问世 三年, 开发商早已轻车熟路, 只等主机换代, 便可大展拳脚。

有趣的是,在内部幻灯片中, Xbox 8的 首要假想敌并非Wii U或PS4,而是苹果和 Google 未来的智能电视,这些机顶盒没有强 大的 CPU 和显卡, 但在云计算越发成熟的将 来、作为视频接入终端、它们可能会拥有类似 Onlive 的健全游戏功能,构成实质性威胁。微 软对此早有警觉, X360 近年一直在与 ESPN 等 内容供应商深化合作,除了各类电影电视剧之 外, NBA 等热门球赛也可以在 LIVE 上观看。 从装机量的角度考虑, X360 已经是全世界最普 及的智能机顶盒,微软对于 Xbox 8 设下的目标 则是成为"客厅娱乐的惟一设备"。限于内存和 架构问题, 前两代主机都没有配备健全的操作 系统,初代 Xbox 使用萃取版 Windows 2000, X360 的环境则跟 Windows 关系不大。毕竟这 两台机器的内存只用来存放游戏内的贴图就已 经捉襟见肘, 没办法在后台运行太多的非游戏 程序。在内存已经相当便宜的今天,为了实现 彻底融合, Xbox 8 很可能使用完整的 Windows 8作为操作系统,真正实现比尔。盖茨十年前 ! 利用 Windows 占领客厅的梦想, Xbox 玩家也 将迎来一个真正健全的大融合时代。



2007年9月 士官长在他 的最后一战之后进入长眠,而 这一战不仅为人类带来了和平。 也确立了 X360 在高清主机大 战中的胜利。从此游戏历史上 最著名的英雄之一陷入了漫长 的冬眠状态 此后 Bungie 相 继为微软开发了《光环3天阵 神兵》和《光环 敦远星》。但《 是玩家们都期待着士官长从长 眠中醒来,期待着英雄的史诗 再谱新篇。随着微软自己成立 的 343 Industries 正式接手《光 环》。他们顺应民心地唤醒了士 官长,并以全新三部曲让玩家 彻底满足!随着游戏发售日的 临近,《光环4》掀开重重面纱。 对游戏的了解越深入。我们越 有理由对 343 的处女作抱有充 分的信心。

支 清国清城

重 重夜 美维 NINE

Microsoft

主视角別击

# 普士官长传奇

这些咕噜人和精英不 大像标准的星盟战士。 比如精英的手臂上没 有盔甲,咕噜人没戴毒 气画具,因此可能是一 些散兵游勇。接着飞船 坠落到安魂曲星球上

关于此后发生的事。343 不愿过多 透露。在 E3 2012 的演示中,可以 看到在安魂曲星球上的战斗场面。 土官长以及大批星盟战车都在赶往 UNSC Infinity 的坠落地点。前进 途中士官长遭到未知敌人的袭击。 科塔娜认为这些是防御型 Ai, 绝非 星盟。在本作中,士官长将遭遇多 种类型的 Al 比如某种 Al 会利用 Slipspace 技术实现瞬间移动。还 有一种 AI 会将手榴弹反弹回投掷 渚。在 DEMO 之后有一段 CG,出 现了"远古恶魔苏醒"的字样,然 后有声音说道:"我梦想着这一天

很久了,回收者。

另外。在本作中因为科塔娜已 超出其自然寿命,因此将经常陷入 "狂暴化"状态,这种状态的频繁出 现可能会最终导致其"死亡"。343 表示,本作将揭露人类与 UNSC 在 与星盟的战争之后如何适应新世界。 尤其是对先行者技术的利用。今后 《光环》相关小说、动画、电影等周 边作品的故事将会更紧密结合

作为新"回收者三部曲"的开 始,《光环4》标志着新系列主角 John-117。 脚士官长的回归 科 塔娜陪伴着进入冬眠状态的士官长 在太空中源浮了 4年7个月零 10 天之后。因为敌人的袭击。科塔娜 唤醒了士宫长。接着他们降落在《光 环3》结局时出现的神秘星球上 在那里看到了UNSC 飞向黎明号

**船的残骸** 

343 Industries 表示。本作战 役模式的长度将会比过去的系列作 长得多。游戏从 2557 年开始。在 士官长休眠期间。科塔娜更新了 MJOLNIR 装备的固件,所以在本 作中会有全新的界面。系统探测到 多个甲板上出现了敌人,不速之客 是星盟的战士。但是科塔娜注意到

队置置分英语。下手撤的势力,由撤销是军队,这就是一风粮至恒下,他们继续至于 影響的構义与哲學。BMF 作夏季,與最基礎的部队排於安議會最深。与及蔣渊那重 UNSC 展开數據,打藏了自 《与星谱的传递传》。此次激战的 6 》 月前、风暴星堂仍然驻守安瑞商星球、减强掌控该星球上降截的强大武器 间最重量的減土与普通基礎有所不測。他第表現內部數件的例名解於畢業存置。甚樂兵轉級手繼續不善獲改進

■安鴻曲星球的天空中有特乳石般的巨柱从 球保护單垂直向下

在《光环3》里以"传奇行星"之名出现。 在星球的表面上有一些泛着蓝光的标志与 图案。显然是先行者时代的产物。过去的 某一个时期,先行者曾在那里居住。传说 这是先行者建造的一个人造星球,星球外

有于裸护头骨有头受头庞的浪浪。同时也是为了莱港关键。先行者创造的准多畲族风起探察 **能基準性注酬:"由前刑券就是服为审酬不能测力据入测存在脾脏局的安施典量** 

# **UNSC** Infinity

这艘全长 5600 米, 可容 例 1.7 万名船员的庞然大物是 在太阳系外围的奥特星云制造 的,应用了豪先进的技术。人 类从先行者遗产中获得的全部 技术都被用到了它的身上。为 了保密。建造者们全部永久性 **身界的一切膨胀** 经高限为推 造飞船所需的庞大资金,海军

等接处无法特 laindy 的存在课職本例。排分而报查费率光知道下它的存在

Frikiniay建造之材的目的是反合星盤。但是在2553年的人美星量大模之间。 医莱夫妻子原来 前肢略変义。子是 UNSG Taking 不能推動人 UNSC 海弾,翻长着 Angony Dai 子能。 哲能無負債 

士官长

本作中土官长 的盔甲造型有所改变 首 先是因为引擎技术的强化, 盔甲在细节方面有更细腻的 描绘, 肩部的形状有所不同。 343 表示, 盔甲的变化与剧 情有关

# 米修斯人

[美林本] 中面还要被人不再是整整,但是所谓的"是否是说"。即此于未往来从 I Promotician L 他们是先只有层槽中最更尊敬的致神事。代表了被传有能进化到的重 强体的状态。能高达《重、体重等达》前。他们的更被经长提得人的头背。在发现领 度之后,普罗米修葺人論進了職業者們對立費。茅在政治斗争中失贿,而未被難追找会。 

ANCIENT EVIL AWAKEN

# 音乐

壮阔磅礴的音乐向来为《光环》的游戏体验增色不少,《光环4》在音乐 方面也非常值得期待。担任本作音效总监的是户岛壮太郎、此前他是《潜龙谍 影 4 》的音乐主创者之一《光环 4 》的许多音效是在澳大利亚录制的,包括水底、 火中和冰内等多种环境, 还用自制炸药录制了许多战斗音效 本作的首席作曲 家是英国的音乐人 Neil Davidge, 他曾为多部电影谱曲。他希望为本作的音乐 融入一些"浪漫感"。

**《生地投模式被追溯》, 斯基地点** 集組得效的影響者召測作制。妙項 非統計能用于使權子 buck 的非礼。 **还有。整有导致力化查明的**(形形 養育原準備工術品並大物會法辨項 

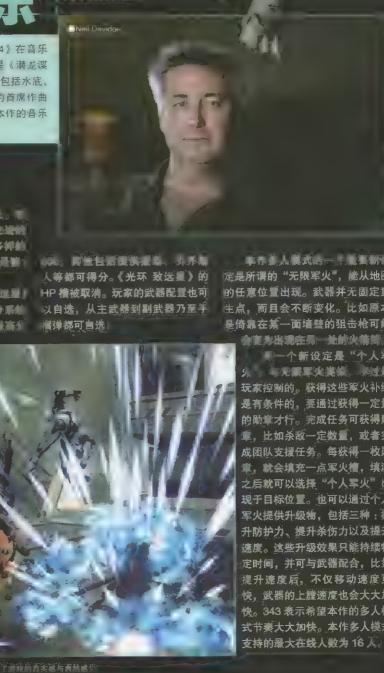
instruction & illustration in the latest

撇斗機程準壓。薄模探多神多样前 **南洋海渠:飲飲州港漁、海湾港澳**) 直跃叫狂狼,都求是独角兽。

化作多人模式与《光环 章运量》 周边也有那不同。 前先是好价 联轴 直接连续 美華海縣 油油 遺傳針

**即外进入模式的一个重要物理** 定是所谓的"无限军火",能从地图 的任意位置出现。武器并无固定重 生点,而且会不断变化。比如原本 是倚靠在某一面墙壁的狙击枪可能

一个新设定是"个人军 · 电影響性 · 医红细 玩家控制的。获得这些军火补给 是有条件的,要通过获得一定量 的勋章才行。完成任务可获得勋 章,比如杀敌一定数量。或者完 成团队支援任务。每获得一枚勋 章,就会填充一点军火槽,填满 之后就可以选择"个人军火"出 现于目标位置。也可以通过个人 军火提供升级物,包括三种:捷 升防护力、提升杀伤力以及提升 速度。这些升级效果只能持续特 定时间,并可与武器配合,比如 提升速度后,不仅移动速度更 快,武器的上膛速度也会大大加 快。343 表示希望本作的多人模 式节奏大大加快。本作多人模式





▲本作采用了全新的表演与动作補投系统、環張了游戏的表实思与自然感息

多人模式地图



### - 計造院

他张地思说见了克尔森的遗址,且去首是先行者的现代。 **《前途數据产生安徽和县球里前人追水剂,非地图为企新设计 设计业价传输自无利。让张油圈和许多法测离纸单的高集的**源 可调过重力电梯在各层移动



是是一下是重对张式传送器,是一下包装着气量**率流地装**着 上流行的資用气管部門。東美中都進進了一十名yolopu 2 机桶上 **这个楼梯主要摆接还能高耸斗。有许多走廊。**原用于青葉東大



▶ 第巴达行动模式中。第巴达因代献士与鲁罗

東代教会集別 From Gir 教具、 原展代表 附集 「WESEATER FORGERS Open Cope 「 株式、 店舗 以任务制进行的复大自作模式(最多可引入資料 。张游戏装售后每个证明都会免费发布训 是各块玩歌下载。指導它都保健產少金獲得"物"作批准。這些定期後布的斯巴达行助任务利 **自自己的类性别情,还会享报过场功能。当约未说,这是开发团队更美丽的更有方式启迪制** 你的被害,孙遵右弟承发在后还就让东京不断保持新鲜趣。每用都有粉金、半旦在安室中进 成话题性

新巴达尔勒斯文主义国家 生产小组(Majorna,Sanaa T,他们在宋安镇式中将全多块 · 士富黃接輪:唯人方面包据量量的維排者和普罗索維排点。斯巴达行聯模式的新任务接受 **张生、常彩前人生任务构建、主张任务规划生产被保护大家转售单位之后** 



# Forge模式



本作也未来了**答**要好斗的地图编辑工具 100 m 编式。可《未 m 爱远量 )中常相似,准有一些进化之类。 使加得准量指荷售额 其枪麻诚全加克温示。 美色出现一个小文本楼。便于新客雅认 超編、影響加了穩定功備。使用標在無微定構先接移动

家作物会增加三个规模于Forgo World 的新地質。 展和了 秦态光影功能,强标写在场景中整下影影 新增的特性地区帧 了可论定证图的影状和大小州。此可以证建主能地荣徽的特别 比如速度、跳跃高度等。玩家还可以设定地图的主题

Forge 模式量 343 单门放下另外一个国际负责操作机。 TOTAL NAME CONTROL OF TRANSPORT OF THE PARTY OF THE PART



# ASSASSIN'S CREED

自二代以来,每一款《剌客信条》的新作从来都不缺乏 期待点,这与制作小组不断创新求变的制作态度有着很大关 拳,**借助功能强大的** AnvitNeixt 提供的支排。那少普遍只是 想法的好侧定得到了实践。也难怪制作小组对本作的表现自 信消消。如果你喜欢采列的故事模式,非作辽阔的地图和各 种大场面一定能让你感到惊叹。倘若你热衷于系列的多人模 d。本作的新模式和全面进化能让你沉迷其中

# 你最期待





早在本作的消息刚刚公布之时,制作小组就表示本作的支线任务 数量可与角色扮演类游戏相媲美,那时令玩家印象最深刻的莫过于狩 猎和出售动物皮毛, 现在看来这只是本作分支任务中的一个类型而已, 属于把使命抛在脑后的"不务正业",这适合不愿被固定的故事情节所 束缚、热爱探索地图与自然的玩家、全新的四季变迁系统和丛林河流、 城镇集市等多元化的场景构建给这个部分增添了不少乐趣,这比以往 只是单纯欣赏游戏中的风土人情而四处奔波要显得更加有意义。

在稍早前放出的一些宣传视频中, 不难发 现部分任务的接头人都是来自于不同势力的, 而结合美国革命期间这个大背景, 可以想像道 德的定义在部分场合并不是那么清晰的 康纳 与EZO出身和性格都有着太多不同、最直观的 一点就表现在康纳杀死敌人的方式远比后者要 残忍,一些在 Ezio 看来必须遵循的礼节都不复 存在,由此可以推测两人在为人处世方面也有 不同。"康纳会是系列迄今为止最为暴力的刺 客"制作人如是说,不知"非正义"或界限模 糊的任务是否会出现

记得在 E3 的育碧新闻发布会上。曾有英国 玩家提问表示,这次康纳的敌人是否会是英国 人。对此制作人给出了以下回答:"严格来讲, 康纳的敌人并不是英军, 而是圣殿骑士。"

▶康纳的杀戮方式要粗暴很多



# 多人模式的进化





规则与游戏的主基调相呼应,开拓了全新的玩法。本作则 将妙趣横生的多人模式再次进行强化。首先就是新模式 DOMINATION 和 WOLFPACK 的登场, 前者相当于区域占 领,后者则是玩家联手刺杀 AI 目标。

在前作《启示录》中, Chest Capture 这个模式就与区 域占领比较类似了,只不过这个模式下"区域"的概念是 与"宝箱"的位置有关的。放在地图上的宝箱被占领就会 积累固定的分数,宝箱本身也会消失。直至地图上当前的 全部宝箱被占领后下一批宝箱才会出现, 这让玩法和局面 的发展显得有些受到拘束。于是新的 DOMINATION 采取了 占领时间积分和刺杀积分相结合的方式,调动玩家的积极 性, 即使占领了这个区域, 也要刺杀更多目标才有机会取

很早以前,某位初次接触刺客的玩家曾问过我一个问 题:《刺客信条》可以双打吗?答案显然是否定的。不过现 在、刺杀 AI 目标的 WOLFPACK 算是从一定程度上弥补了 部分玩家想要玩到刺客合作任务的需求,玩家需要在规定 的时间内成功刺杀 AI 目标, 从而继续进行下一项刺杀任务。 在系列的故事模式中, 我们曾经体会过那些没能完美刺杀 的目标跑起来有多么迅速,即使他们之中有的身躯肥大, 某些场合如果不是路上的群众帮忙扯上一把,说不定早就 跑得没影了。WOLPACK模式支持二至四名玩家联机合作, 还是亲手布下天罗地网围堵 A! 目标吧! 这次不会再受到故 事模式剧情发展的约束,想杀就杀

《兄弟会》满级为五十级,不过很少有人能坚持到最后, 主要是因为经验值的获得方式比较单调,基本都是靠不停 刺杀来取得, 部分奖励经验值的要求偏高, 种类偏少也是 存在的问题,到后期会令人产生重复感,这一点在《启示录》 时期已进行了大幅改进。而在本作中,挑战和奖励系统则 会更加完善。玩家逐步累计下来的挑战进度将不时会出现 在屏幕的右下角。每场比赛结束后的各种"最佳"也会清 晰呈现在玩家面前,并且伴随有回报,得分最高的玩家并 不一定就是整场比赛的焦点。"拯救最多的同伴"、"存活时 间最长"、"完成最多'补脚(GROUND FINISH)" 这些头 衔同样能让你给其他玩家留下深刻印象

从初代至今。Animus 也从一台老式笨重的机器改良得越来越轻便 東京和政使用集的企業推進的支配符冊等域解除。他並供用更強抑制 医创作 医溶剂的油水 "你你说话说话,你还是这个老师的一个就是样"。目 

Animus 真的发展到了人人都可以任意重遭责重的增加 雕構的機 中必定会講論的版本出现



有人说《COD 黑暗行动 II》将是近几年最好玩的一部 "COD",虽然这样的话说略微夸张,但游戏的进化与革新创造了系列之最确实不容否认的事实。近未来的设定以及变化无穷的网战与丧尸模式都将是本作的看点,而剧情、画面以及音乐部分的素质也同样值得期待。11 月,让我们踏上崭新的战场与全球玩家一起打响新的战役吧!

# 引人注目的新玩法

Strike Force 任务是本作第一次 加入的新玩法。这个模式与游戏单机战役部分的结局密切相关。Strike Force 任务穿插在通常的流程中,

我们简上崭新的战场与全球就会一起打响新的战役吧! FOICE 社务学组在通常的流程中,

玩家的选择会同时影响任务的进行 以及战役剧情的走向, 最终迎来不 同的结局。由于采用多分支的流程 结构, 玩家若想体验不同的故事就 必须重新来过。Strike Force 任务 的玩法还远不止这些, 它允许玩家 操控不同的武器和载具, 甚至包括 喷气式战斗机以及机器人。如果玩 家在任务中死亡,则游戏会继续朝 着不利的方向发展, 而不是直接让 玩家读取之前的 Checkpoint。而这 一切进程都将直接决定游戏的结局。 玩家在该模式中虽然不能像多入模 式那样随时重生。但玩家可以随时 切换自己控制的小队成员, 自由地 完成各种任务, 这就对团队作战的 策略性提出了更高的要求, 让玩家 感受更为真实的战场。

《黑暗行动 2》构想了一场发生 在近未来的全球战役。故事的时间 背景为2025年,资源危机是剧情 的导火索 近未来的设定使得本作 相比系列前几作更像是一部科幻片, 各种高科技的现代武器以及载具将 在战场中被广泛。充满未来感的装 备为给系列玩家带来前所未有的新 鲜体验 无人驾驶飞行器 "Firefly" 以及搭载人工智能的机器人, 这些 敌人将在战场上扮演极其重要的角

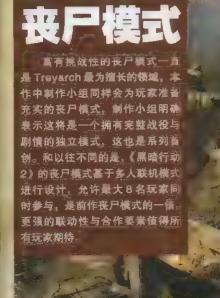
不过即便如此,《COD》依然 是《COD》,本作在游戏的整体风 格上并没有与前作翻天覆地的变化、 射击与操作方面的良好手感更是一 脉相传, 玩家需要做的只是去适应 全新的武器以及战场环境即可。



# 人在线

《黑暗行动》的多人联机模式一 向有着不俗的素质。在玩法创新性 方面甚至还胜过《现代战争》系列 因此本作的网络对战部分从一开始 被全世界的玩家期待。制作小组明 确表示。本作的网战将以 2025 年的 时间背景进行设计。而非单机战役 的回忆部分。全新的武器以及各种 充满想象力的载具的加入会让网战 的体验更加丰富有趣,特别设计的 训练系统则让新玩家可以更快地融 入本作中快节奏的网战。《黑暗行动》 陽与对战地图的设定会更加平衡且 镇密,对应 "COD Elite" 的社区服 务功能也会进一步拓展。包括崩坏 的洛杉矶城等众多全新的网战场景 吊足了玩家的胃口。

本次网战部分采用 "Score Streaks" 得分类刷而非"Kill Streaks" 连杀奖励,增加全新的 "Wildcard"以及进化后的 "Perk · jour · 并进列市业集的制度通道 可以装备主武器的 "Overkill"。 对域 前作事性与孩子世界到,眼前情报前 示本作的网战还将首次支持三组小队。 同时展开厮杀。这也将非常有意思。



并行

**K**不

个程

医就

I 务

て家

包括

机

车朝 主让 可这 局 模 自时 3地 的

X360 SPECIAL TO

T MINA

# MEDAL WARFIGHTER

多年前、我们不无厌倦地把美式游戏简称为 "车枪球",因为这三类游戏就基本概括了绝大部 分的美式游戏。某种程度上来说,那是一种对美 式游戏认识的误区。但就算到了今天,这种概括 方式仍然是准确的,只不过这三者的玩家群体都 早已日渐扩大。每一个类别之中也出现了更多的 细分,以迎合不同玩家的口味。在这个庞大的市 场中,《荣誉勋章 战士》又要靠什么样的特色才 能够让自己在以"《COD》系列"为代表的一大 堆主视角射击游戏中脱颖而出,赢得玩家的喜爱? 让我们来看看本作所加入的新改进吧

# 充满个人情感的战斗体

如果说上一幢《崇誉勋章》中 有什么能让我们下潭刻印象的。那 肯定不是经常非確認的清潔情報 和毫无抽头感得害的曲条演出。 是那完全主义实施结构被事情形 在故事中我们看到了一个个活生生 的推引:他们并非遭到一下下的发 级战士。也并非拥有过人生命力的 不死硬汉。只是一群训练有素的士 兵。在枪林弹雨中履行着自己作为

一个职业军人的义 务,哪怕这意味着他 们每天都必须面临 着生命的危险

和果放弃了这 个最为核心的主题, **《兼書典訓》**原表 也就会彻底地淹没 在主视角射击游戏 造如烟海的产品架 止。幸好,在激烈的

市场竞争中。本作的制作组 Dange Close 仍然保持着足够的理智。正 如制作组主管 Greg Goodrich 所说 在本质上来说。《荣誉勋章 战士》 讲的,是关于一个团体的故事。这 个团体中的每一个人,作为自己国 家的代表远征海外。并为此而流血 而牺牲。

在为本作的故事取材时。制作

组的成员和真实世界中的第一梯队 (Tier. 1:) 上兵们接触了整整四年, 整个部队的生活都方方面面地展现 在了制作组面前。一了作为军人 他们也会遇到许许多多我们为 Ne何期,例如单根被模的形 -位主角 Preacher 遭遇到了婚姻 危机,而当他尝试要挽救这段美量 或者哪怕只是想要见见自己的事。

时,却不幸遇到了恐怖袭击。伤 来说不再是一场打着国家和 的战斗。他带着更某人的目的 深刻的感情投身到新的战场上 时,他不再是一个简单的士兵,而 是一位战士(Wartighter)

EM. M. Crimpio Clean W. W. St. Co. **新教的政策** 中有集体制。在集集 化排列单头排放的被斗过用



30 X360 SPECIAL

# 绝对真实的战场

索马里的海岸对于我们来说是完全陌生的地方,但这却是一 真实存在的反形战争。在我们还过着最为崇米清洁而犯罪的和平 于时,这种通路的土地上却正常生物一部场激烈的交大。下数战士 机来黄沙。群身他多《真蓝那章 集生》把我们带到了点个黑头顶 戏雕的地方,阿我们是就出了其一帮队的战斗生活,能们在旁面间 电离轮章的沙河作员。每一个房里里一个房里中都有可能会关系。 "西方演词"的本地,一位都是不够是一个房里,是它的最初 是他们的显著。 且是是本种原因要要加快高,是主种政府 真实的困境,还有真实的死亡。







在事件当中。玩家们不会再按照《反恐精英》留下的伟大传统。一方扮演反恐战士——边扮演恐怖分子。而是让玩家扮演各国的精英部队来进行互相对抗。这其中包括了英国的皇家空障特勘队(SAS)。美国的海豹突击队《SEAL》甚至是南韩的海军突击队(UDT》这的确是不同于以往的体验,但更要的是。让这些部队之间产生区别的并不只有他们的外观贴图。每一个国家的部队都有自己的特色。而同一个部队中的不同成员也有着不同的职能。他们武器配置和能力都各不相同。足以产生完全不一样的使用体验。





**见是他并有《郑智物集》有什么知识的意见。** 就是单凡战役和网战部分的感觉并不绕一, 事实上游 戏也的确被分为了两部分开发,主要开发商 Danger (\$640 条表游戏的单执部分,使用的是重约引擎 % 海两战部分别是由佛牌毛入的 风战地外原河下非洲 商 DICE 负责。使用的自然是 DICE 的看家产品寒霜 制學。在这里我们不打算比较两个引擎之间的优劣。 ■ 无疑问的是两者制作出游戏画面感觉有着较大的 **拳**舞。这可能会让那些先体验单机战役后才投身网战 的观象感到不适应。在本作当中,Danger Close 终 于秦舞了对于本作的完整开发权,游戏也改为统一使 用寒霜引擎 2 制作。全新的技术让游戏的画面看起 来份外地真实,尤其是在战斗中扬起的烟尘,让人瞬 间感觉到自己如同置身战场。子弹击中掩体飞溅起的 火花和远处建筑物崩塌带来的地面震动都被传神地呈 现。今年10月23日,让我们看看《荣誉勋章 战士》 会带给我们多么与众不同的体验。

# 终如想 X III 闪电归来

### 

对于去年年未发售的《最 幻想X II 闪电归来》 终幻想 X ‖ -2》,想必通关了的 玩家都会对那个所谓的"结局" 大呼坑爹吧。以一句"To be continue"结尾,而此后的DLC 中也毫无补完剧情的迹象,还想 圈一次钱的意图非常明显。就 在本月初,官方藉由"《FF》系列" 诞生 25 周年之际在涉谷举办了 一个名为 "FINAL FANTASY 展" 的活动,并且公开了这部《最终

本作的故事将紧接着 《X Ⅱ -2》,主角也换回了闪电 从活动上公布的情报得知,本作 的故事中世界的生命已经进入 了倒, it 时, 闪电要在这最后的 13 天之内化解这场危机 闪电如 果打倒怪物,可以使剩余时间延 长一些,但如果引发奇迹,代价 就是令限时减少,到底最终闪电 能否成功,制作人表示"闪电的







▲本作敌人的概念图,从这个造型来署应该是 BOSS 级的怪物吧

▲场景的皮定图, 花凉的作品带来 丝束世的鞭簧

战斗将要做一个了断"

游戏中引入了时间以及昼夜交替的概念,不同的时间 城镇设施的状态也会发生变化,白天的时候城镇会有更多 NPC 出来活动, 而一到了夜晚 NPC 就会减少, 早上隐藏起 来的怪物也会陆续出现,使遇敌率提升

除此之外,本作还为闪电准备了大量的服装和装备武 器种类,想必将来的 DLC 也会非常丰富吧。之后会上还公 布了一些场景的概念图以及怪物的设定图等,具体系统等 情报尚未明确,期待今年 TGS 会有更多的情报公布吧









# • 北斗无观 門里

Koei 旗下的"(无双)系列"近年来慢慢 脱离了历史的题材并不断向动浸改编的方向 发展。《北斗无双》就是其中之一。在该作发 懵了两年多之后,官方再次公布了这个分支 系列的新作,不过并不是 2, 而是《真·北斗

**依以及故事模式进一步强化。系统增加了回** 避和冲刺等动作,使得战斗更加紧张刺激 前作的主要模式"传说篇"中将追加全新的 剧本,分别是沙乌和法鲁克登场的"天帝篇" 以及罗将们展开激斗的"修罗之国篇",此外 前作作为 NPC 登场的角色本作也将成为可 操作角色









发起挑䴘。

### 黑首领着 最大往生 [48] [11]

由 CAVE 开发,今年 4 月份登陆街机平台的弹 幕射击游戏《怒首领蜂 最大往生》宣布移植 X360 平台。本作中玩家可以选择的机体有攻击型、对应 型和标准型三种,选定机体之后还能选择不同的服 装来获得不同的强化效果。比如战斗服能够强化普 通射击, 私服可以强化镭射炮。如果选择泳装则是 专家难度, 玩家的两种攻击都会强化, 但同时敌人 的攻击也会猛烈很多

系列经典的 Get Point 系统和 Hyper 系统在本 作将会保留下来并进一步改良。Get Point 系统是当

玩家用镭射炮攻击敌人时,画面右上方的 GP 槽会 慢慢上升,在 GP 槽消耗完之前继续攻击其他敌人 能形成连击并获得连击奖励, GP 槽一旦耗光会导致 连击数和奖励下降。如何保持 GP 槽是取得高分的 重点。而 Hyper 系统则是当玩家取得特殊道具、接 近射击时能积蓄 Hyper 槽, 蓄满之后能使机体在一 定时间内获得强化。

此外,本作标题 LOGO 上大大的"完"字。以 及副标题的"最"字是否意味着本作将会是"《怒首 领蜂》系列"的终结呢?



是对事物或新维下判断。尊重主 **见并对此优先执行的型号。比起** 验更重视考虑主人的想法

而制作。原从主人是 见的型号。此够沉着 ♥壽地根据战斗经历 合分析并给予支援

# 真的!我真的做出了天使



本作是由 Idea Factory 发售,与自 定义的虚拟角色模拟新婚生活的文字冒 险游戏《我的新娘》的后续作品,本作 中玩家将要跟名为"天使"的人工生命 体共同生活,从暧昧的关系开始慢 / 慢发展到夫妇关系。跟前作一样 玩家可以自定义角色的外貌、性 格类型以及声音等,游戏还请来 了花泽香菜、井口裕香、喜多村 英梨等众多知名声优参演,人设 则由担任过《真·恋姬无双》和《笨 蛋、测验、召唤兽》等多部动画

的作画监督——大岛美和负责

游戏中、玩家要通过约会等方式增 加角色之间的好感度,然后触发海水浴、 泡温泉等事件,而前作中倍受死宅们喜 欢的"陪睡"模式本作中也会保留下来

"天使"是通过无中生有的技术诞 生出来的人工生命体、虽然她们的样貌 和性格是根据主人公喜好而调整的,但 基本的外貌和感情跟普通人类都别无差 异,本作便是与这样的角色们一起共同 生活。



## 属那到泉裏生活的



本作平淡而甜蜜的剧情中将会加入阻碍主人公夫妇的 反派、游戏中存在着专门研究"天使"的神秘机关,主人公 在机缘巧合下与机关的赞助者见面,之后每天晚上都会做 带有很强烈实感的,仿佛是预言般的噩梦,夫妻的生活也开 始面临威胁。这样的机关将会给原本波澜不惊的剧情带来 怎样的起伏呢?



从本辑开始,成就集中赢除 了单纯地介绍成就攻略外,也会 刊登一些与成就有关的文章。

本罐为大家介绍的内容是关 于多版本成就游戏的。所谓多版 本成就游戏、指的是同一游戏的 不同版本之间,成就可分开计算 的例子。此类游戏中, 最有名的 一个应该是《真・三国无双5》, 一共分为中、日、韩、姜、欧5 个版本, 等于可以全5 違! 对于 成就犯来说, 如果某个游戏可以 拿好几遍,而且本身全成就又简 单、那可真称得上是不折不扣的 成就神作了! 不过多版本游戏的 存档一定是不共通的, 因此玩家 每次都需要从零开始。

文 纱迦 美编 anubis

# 下了一个一个

### 如何入手多版本成就游戏

如何入手多版本成就游戏?这 个问题不太容易回答。首先让我们 把 X360 市场划分一下, 目前 X360 已经在全世界 60 多个国家和地区上 市。不过其游戏版本大致可以分以 下 4 大类:

養版 北美 主要是姜国和加拿大 )

飲飯 欧洲

日版 日本

亚洲 (主要是东南亚)

但如果细分的话, 还可以分出很 多小类。例如西亚一般是跟美版, 澳 德国由于历史原因对暴力、二战等问 | 颞非常敏感,所以德版游戏一般都是 独立的存在。至于大家都熟悉的亚版, 有时跟日版,有时跟美版,也有自己 独立的版本(如中文版)。

要想入手多版本成就游戏, 最 简单的方法自然是在发行该版本的 国家和地区去购买、不过这一点估 计没多少人都能够做到, 所以这就 需要一些特殊途径。

对中国玩家来说,亚版游戏无 疑是最容易入手的。而美版和欧版 这两大派系, 只要游戏不锁区, 国 内游戏店进货的可能性也不低,但 这一点仅限于大作,如果是一些比 较偏门的作品还是比较罕见。相比 之下日版游戏因为不存在锁区问题, 只要不是太老的游戏, 国内都可以 买到,只不过由于日元高企,买日 洲一般是跟欧版。而欧洲国家之中, 版游戏实在是不划算。如此比较下 来, 其实中国玩家比起国外玩家来 说还是很有优势的。

> 不过如果你想买锁区游戏,或 者是一些很老很偏的游戏, 那怎么 办呢? 下面就为大家指点几条明路。 (网购有风险,使用请谨慎,本文仅 供参考, 请酌情使用。)

### PLAT

网址: http://www.play-asia.com

对于中国玩家来说, PLAY ASIA 是不错的选择。这里的游戏种 类繁多,运输快捷,还经常有一些 特别活动。网站本身支持简体中文、 不存在语言障碍, 国内银联卡即可 正常使用。但 PLAY ASIA 的缺点在。

干上面的游戏价格十分昂贵、运费 也不菲。如果不是什么很稀罕的游 戏,淘宝的价格肯定会便宜很多。 对于过气的偏门游戏, PLAY ASIA 虽然承诺会进货,但依笔者的经验 来看几率很低

美国店网址; http://www.amazon.com 日本店网址: http://www.amazon.co.jp 英国店网址:http://www.amazon.co.uk 德国店网址:http://www.amazon.de

世界闻名的 AMAZON 相信不 | 地 址 有 比 较 严 格 的 要 求。 日 本 用我多加介绍了,这也是笔者使用 最多的网店,强力推荐!

AMAZON 的好处是游戏非常 齐全,而且如今的 AMAZON 也会 代卖其他网站或个人的物品,可 以说你想要的任何游戏都可以买 到。而且以上4家店涵盖了美、日、 英、德4个主要国家和地区,足 以将大部分多版本成就游戏一网打 尽了。不过作为世界性购物网站, AMAZON 只认信用卡, 不过要求不 高、笔者的招商银行信用卡(金卡) 便可在以上4家网店正常消费,就 是没有中文服务有点麻烦。

AMAZON 不允许任何游戏往中国 大陆发送, 而德国 AMAZON 别说 往中国,就连它的欧洲老乡都不送; 美国和英国 AMAZON 要好一点, 只要游戏不锁区,就可以往中国大 陆发送。而 AMAZON 代卖的游戏, 是否往中国大陆寄送要看卖家的意 思,一般来说都是不接受往国外寄 送的……

那么身处国内的玩家, 如何才 能买到那些不往中国大陆寄送的游 戏呢?有2种做法,第一条是在淘 宝上找国内代购, 第二条是找身在 当地的亲朋好友帮忙收件。大家可 不过 AMAZON 对于 收件 人 根据自身情况来决定采用哪个办法。

美国店网址:http://www.ebay.com 日本店网址: http://www.ebay.co.jp 英国店网址: http://www.ebay.co.uk 德国店网址:http://www.ebay.de

号称世界的网上购物市场的 EBAY、上面的货物之齐全、是淘 宝之流所无法比拟的。在 EBAY 购 │ EBAY 上的卖家大多都不愿意往海

物的最大好处是可以直接联系卖 家,可以提前预览实物图片。不过 外发货, 当然如果你肯出钱的话, 与卖家沟通后也是有可能成交的, 只不过这就需要你有一定的外语水 平了 而且万里诏诏寄过来,如果! 友这两条了。

出现什么问题, 退货也很不方便。 如果遇到死活不肯就范的卖家、那 你的解决办法也只剩代购和亲朋好

# Khon LIVE

由于 Xbox LIVE 本身就出售游 戏(XBLA和随选游戏)。因此只要 你有足够的 MS 点数,可以直接在 X360 上购买。不过你必须以游戏版 本对应服的账户登录才能下到,例 如你如果想下载韩版《真・三国无 双 5 》 , 那么你就必须用韩服账户加 韩服点数才能买到。

通过 Xbox LIVE 购买多版本成 就游戏是个不错的选择,不过限制 条件也不少。除了上面所说的限定 服的账户以及点数外, 大部分游戏 下载时都需要当地IP,这就需要玩 家使用 VPN 等辅助手段。如果是锁 区游戏的话, 玩家必须拥有对应地 区的主机才能下载。而最最关键的 一点在于,不少多版本成就游戏还 没有推出随选,如果是这种情况的 话那就真没有办法了……

恶魔罐 Χ 月下的夜想曲

・日版(改名:恶魔城ドラキュラ

▲ 像《恶魔城 X 月下的夜想曲》这么经典的作品。

还能拿两遍成就, 你还等什么呢?

Castlevania: Symphony of the Night

# 多版本成就游戏名单

# 

2. 同一游戏的名字有可能随地区发生变化,会特别标明。 3.WP 游戏由于玩法区别较大。不将其视为多版本成就游戏。

日版	该游戏的日版。
美版	该游戏的美版。
欧版	该游戏的欧版、如无特别说明则包含澳版。
亚版	该游戏的亚版,如无特别说明则包括港版、台版、韩版以及东南亚版。小部分亚版 游戏还有亚(洲)英(文)版、亚(洲)日(文)版的区别,如无特别说明,亚英 版等于美版,亚日版等于日版。
中文版	特别注明中文版的游戏,一般是指晚于亚版发售的中文版,像《光环》、《战争机器》 这种同步发售中文亚版的游戏不在其内。
輔版	一般情况下韩版等于亚版,但也有例外
後版	一般情况下缴取等于政版,但也有例外。
年度版	该游戏的年度版(即 GAME OF THE YEAR 版 ]。年度版不限国家地区:
X360 版	福该游戏所有的 X360 版,不限望家地区。
PC版	该游戏的 PC 版、即 Game for Windows 版 , PC 版不暇国家地区 有例外 )
其他版	指除去该游戏之前所列出的特殊版本外的一切版本。

# XBLA 游戏

(2版本)

• 其他版

X月下の夜想曲)

# 生化尖兵 重装上降

Bionic Commando: Rearmed

(2版本)

• 德版/日版

・其他版

# 黑光 目标击缝

Blacklight: Tango Down

(2版本)

• X360 版 • PC 版

# 論华数類

# **Buku Sudoku**

(3版本)

- · 學西哥版 · 日版
- 其他版

# 使命召撒 经粪质 Call of Duty

(2版本)

・其他版

# 丧尸围城 Case Zero

Dead Rising: Case Zero

(3版本)

- 白版 • 韩版(已下架)
- 其他版

# 丧尸围城 Case West

Dead Rising 2; Case West (3版本)

- ・日版 ・ 韩版(已下架)
- 其他版

# 鐵狂影行墨

**Insanely Twisted Shadow Planet** 

(2版本)

· X360 版 · PC 版

# 铁龍

Iron Brigade

# (2版本)

· X360 · PC 版

# 致命格斗 街机合集

Mortal Kombat Arcade Kollection

(2版本)

· X360 · PC 版

# 悪8分队 偏见

Section 8: Prejudice

(2版本)

· X360 · PC 版

# 玩具兵团

**Toy Soldiers** 

(2版本)

· X360 → PC 版

# 巫蠢骰子

Voodoo Dice

(2版本)

· 日版 • 其他版

# 禮里总體 3D

Wolfenstein 3D

(2版本)

• 欧版 ・其他版



▲欧洲国家对于二战额材的游戏总是特别审查 得特别严格,所以出现了不少成就分开游戏。

# 50 暴分 血漿冷地

50 Cent: Blood on the Sand

(2版本)

- 日版 ・其他版

# 劲課湯者

**Adrenalin Misfits** 

(2版本)

- ·日版/欧版(改名:Crossboard 7)
- 其他版

# AFL LIVE

**AFL Live** 

(2版本)

· X360 版 · PC 版

# 空中冲突 秘密战争

Air Conflicts: Secret Wars (2版本)

美版其他版

# 亲刀 寘

Akai Katana

(2版本)

· 日版 · 其他版

# 明報報 11

Alarm for Cobra 11: Crash Time

(2版本)

· 欧版 · 其他版

# ■観覧 11 2

Alarm for Cobra 11: Burning Wheels (2版本)

・ 美版 ・ 其他版

# 鬼層層影

Alone in the Dark

(2版本)

・ 日版・ 其他版

# 3D 电影空间大冒险

Attack of the Movies 3d (2版本)

· 欧版(未发售) · 其他版

# 装甲核心 5

Armored Core 5

(4版本)

美版 • 欧版

- 亚版 • 臼版

# 战地双线

Army of Two

(3版本)

• 日版/韩版

• 欧版

• 其他版

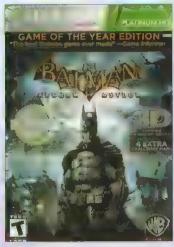
# 战地双键 第 40 天

Army of Two: The 40th Day (2版本)

• 日版 • 其他版

# (5版本)

- · X360 日版
- · X360 年度版
- · X360 其他版
- · PC版
- PC 年度版



▲最然本作不易版本最多的成就分开游戏。但 倫对称得上是版本最怪的成就分升游戏。

# 蝙蝠侠 阿克汉姆城

Batman: Arkham City

(2版本)

· PC版 · X360版

# 棋士风云录

Battle vs. Chess

(2版本)

野区部

· X360 版 · PC 版

# 中途岛之战

**Battlestations: Midway** 

(2版本)

· 日版 · 其他版

# 太平洋之战

**Battlestations: Pacific** 

(2版本)

• PC版 • X360版

# 生化奇兵

BioShock

(4版本)

- 日版(无 DLC 成就) · 德版

# 生化奇兵 2

BioShock 2

(5版本)

- · X360 日版
- X360 韩版
- · X360 其他版
- · PC 俄罗斯版
- · PC 其他版

# 边缘之缘

Borderlands

(2版本)

日版

·其他版

# 边境战士

Brink

(2版本)

• 日版

• 其他版

# 战火兄弟连 地狱大道

Brothers in Arms: Hell's Highway (3版本)

- · 日版(因 BUG 无法全成就,最高 1000点)
- · 德版(因 BUG 无法全成就, 最高 1000点)
- 其他版

# 伯朗士威职业保龄建

**Brunswick Pro Bowling** 

(2版本)

• 欧版

・其他版

# 子強风暴

Bulletstorm

(2版本)

· PC 版

· X360 版

# 型強度女

**Bullet Witch** 

(2版本)

• 日版

•其他版(含亚英版)

# 学圆坏小子

**Bully: Scholarship Edition** 

(2版本)

· 日版/亚版

• 其他版

# 卡通得道大乱斗

Cartoon Network: Punch Time Explosion

(2版本)

• 欧版

• 其他版

# 凯瑟琳

Catherine

(3版本)

- · 日版/亚版

- 華版
- 欧版

# 冠宝蟾帽

Champion Jockey

(2版本)

- 日版

・其他版

# 料單 Conan

(3版本)

- 日版
- 德版
- 其他版

# 冲壓 拒絕行動

Conflict: Denied Ops

(3版本)

- ◆ 日版(改名: Double Clutch)

• 其他版

# 開镜蛇 11 4

Crash Time 4: The Syndicate

(2版本)

· PC版

- X360 版

# 卡片召隐梅 傳说

Culdcept Saga

(2版本)

• 日版

• 其他版

# 舞蹈 天堂

**Dance Paradise** 

(2版本)

• 兼版

• 其他版

· PC版

# 墨蘭之號

Dark Souls

(2版本)

· X360 版

胸肌心管

Dark Void

(2版本)

· X360 版 · PC 版

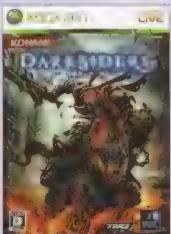
# 黑暗血统

Darksiders: Wrath of War

(2版本)

• 日版

• 其他版



▲虽然耗时不短,但素质出众。《無暗血统》是 成就分升游戏中很值得推荐的传作。

Dead Island

(2版本)

・白版

·其他版

# 布戸剛坡 2

Dead Rising 2

(2版本)

· X360 版

· PC 版

# 寝尸围坡 2 器外面 Dead Rising 2 Of The Record

(2版本)

· X360 版 死亡空间 2

Dead Space 2 (2版本)

- 德版

• 其他版

· PC版

# 療种系机

**Deadly Premonition** 

# (2版本)

• 日版 / 欧版 (改名: Red Seeds Profile )

• 其他版

# 死亡德堡

**Death Smiles** 

(3版本)

• 美版 • 日版

• 欧版

# 尘土飞扬 2

Dirt 2 (2版本)

· PC 版 · X360 版

# 尘土飞扬 3

Dirt 3

(2版本) · X360 版

· PC 版

# 神界 2 龙裔

Divinity 2: Ego Draconis

(2版本) 美版

・其他版

# 神罪 2 龙扇士传说

Divinity 2: The Dragon Knight Saga (2版本)

· 美版 • 其他版 据首领组大振活 ver1.5

DoDonPachi Resurrection

(2版本) • 日版

• 欧版

• 其他版

# 龙之世纪 觀惠

**Dragon Age: Origins** 

# (2版本) • 日版

龙之世纪』

Dragon Age 2

(2版本)

• 日版 • 其他版

# 未远的眼灭公司

**Duke Nukem Forever** (2版本)

# 真・三国无双 5

**Dynasty Warriors 6** • 日版

• 日版

(5版本)

• 韩版 • 欧版 • 美版 高达无双 2

• 中文版

(2版本) - 日版

・其他版

# 直・三周元双 联合製薬 Dynasty Warriors: Strikeforce

Dynasty Warriors: Gundam 2

(4版本)

・韩版

• 日版 ・其他版 ·中文版

# 医我的子弹

Eat Lead: The Return of Matt Hazard

(2版本) • 日版

・其他版

# 上古卷轴♡

**Elder Scrolls IV: Oblivion** 

(2版本)

• 日版年度版

• 其他版

# 化加长期

**Enchanted Arms** 

(3版本)

- · 日版
- ·亚版 (有 BUG 无法全成就,最高 700点)
- 其他版

# 龙骧士

Eragon (2版本)

- 欧坂

# 信翰铃音 肖邦之梦

**Eternal Sonata** 

[3版本]

- 日版 | 亚日版
- 其他版(含亚英版)

# 全無派对

Everyparty

(2版本)

· 日版

• 其他版

• 美版

· 欧版

# 灵异恐惧 2 起源计划

F.E.A.R. 2: Project Origin

2版本)

• 日版

• 其他版

# F1 2010

F1 2010

(2版本)

+ X360 版

· PC版

# F1 2011

F1 2011

(2版本)

· PC 版 • X360 版

# 神鬼寓富川

Fable 3

(2版本)

· X360 版 - PC 版

# 辐射 3

Fallout 3

(2版本)

·PC版(有秘技,10分钟可全成就)

• X360 版

# 在之宝宝医语戏破 4

Family Game Night 4

(2版本)

- 欧版

• 其他版

# 田野与河流 野外挑战赛

Field & Stream: Total Outdoorsman Challenge (2版本)

。藥版

- 欧版(改名: All Round Hunter)

# 北斗无双

Fist of the North Star

(2版本)

• 扫版

• 其他版(含亚英版)

# 槽冲直撞 终极杀戮

FlatOut: Ultimate Carnage

(2版本)

· PC版

- X360 版

# 轉件機劃

FUEL

(2版本)

· PC 版

· X360 版



# 特种部队 医镜蛇的崛起

G.I. Joe: The Rise of Cobra

(2版本)

- 欧版

・其他版

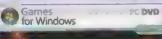
# 战争机器

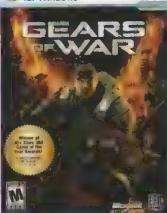
Gears of War

(2版本)

· PC版

· X360 版





▲ PC 版《战争机器》增加一个万人斩成就, 第千说全成就要完成两万人斩, 真是勇者向的

# 战争机器 2

Gears of War 2

(2版本)

- 日版

・其他版

# 横行露道Ⅳ

**Grand Theft Auto IV** 

(2版本)

· PC 版

- X360 版

# 級陽漆強大赛 2

Greg Hastings Paintball 2

(2版本)

- 欧斯

• 其他版



# 风火轮害车

Hot Wheels: Beat That!

(2版本)

• 法版

・其他版

# 胜利时刻

**Hour of Victory** 

(2版本)

· PC版

· X360 版

# 獨杀 恶鹰熔炉

**Hunted: The Demon Forge** 

(2版本)

- 日版

• 其他版

# 首都高 BATTLE X

Import Tuner Challenge

(2版本)

• 日版

・其他版

# 害连基克斯的健身冒险

Jilliam Michaels' Fitness Adventure (2版本)

• 欧版

・其他版

# 松神

John Woo Presents Stranglehold

(3版本)

· 日版 ( 无 DLC 成就 )

• 德版

• 其他版

# 綴品醇定 2 遺情之夜

Juiced 2. Hot Import Nights

(2版本)

· PC版

· X360 版

# 正当防卫 2

Just Cause 2

(2版本)

• 日版 ·其他版



存命业效 Kane & Lynch: Dead Men

(3版本) · X360 日版 ( 无 DLC 成就 )

· X360 其他版

· PC 版 ( 无 DLC 成就 )

# 大地主国 罪与罚

Kingdoms of Amalur: Reckoning

(2版本)

• 日版

• 其他版



# 乐高蟾蟾侠

Lego Batman (2版本)

- 日版 • 其他版

# 让我们脱舞

Let's Dance

(2版本)

美版 • 其他版

# 华纳群星总动员

Looney Tunes: Acme Arsenal

(2版本)

· 欧版 • 美版

# 失落的矍铄 2

Lost Planet 2

(2版本)

· X360 版

· PC版



▲《失落的星球2》应该是最不值得推荐的成 就分开游戏了. 游戏的成就设计实在是太脑线



• 日版

# 風季覚 ||

Mafra II

(3版本)

• 俄罗斯版

真名法典川

Magna Carta 2

(4版本)

• 日版

• 韩版 • 欧版

• 其他版

# • 美版 质量效应 2

Mass Effect 2

(2版本) • 日版

・其他版

- 中文版

# 秋之回忆 打勾勾的记忆

Memories Off: Yubikiri no Kioku

・日版

地铁 2033 Metro 2033

(2版本)

(2版本) - 日版( 无 DLC 成就)

• 其他版

# MotoGP 06

MotoGP 06

(2版本)

• 日版/韩版 • 其他版

# 云斯轉毒主 08

Nascar 08

(2版本) • 欧版

- 其他版

# 云斯頓高主 09

Nascar 09

(2版本)

• 欧版

• 其他版

# NBA 2K8

NBA 2K8

(2版本)

・日版

• 其他版

# 尼尔

Nier

(2版本)

• 日版

• 其他版







▲《九十九夜Ⅱ》在发售前就宣布5版本成就 分并,其用心真是昭然若揭 不过日版韩版比

# 九十九夜 2

Ninety-Nine Nights 2

(5版本)

• 美版

· 欧版

· 日叛

・韩版

• 亚版



Onechanbara Bikini Samurai Squad

(2版本)

·日版

・其他版

# 黑暗行动

Operation Darkness

(2版本)

- 日版

• 其他版

# 闪点行动 红河

Operation Flashpoint: Red River (2版本)

· X360 版

· PC版

# 少女徑離机X

Otomedius Excellent

(2版本)

- 日版

美版

# E F

Overlord

(2版本)

- 日版

• 其他版



# 魅影破坏者

**Phantom Breaker** 

(2版本)

· 日版 / 亚版

·美版(未发售)

# 职业进化足球 6

Pro Evolution Soccer 6

(3版本)

· 美版(改名: Winning Eleven 2007)

· 日版(改名: Winning Eleven 2007)

・其他版

# 职业进化足球 08

**Pro Evolution Soccer 08** 

(3版本)

• 美版

· 日版(改名:Wnning Eeven 2008)

# 职业进化足球 09

Pro Evolution Soccer 09

(3版本)

- 美版

· 日版(改名:Winning Eleven 2009)

• 其他版

# 职业进化足量 10

Pro Evolution Soccer 10

(3版本)

・美版

· 日版(改名: Winning Eleven 2010)

·其他版



# 雷神之語 4

Quake 4

(2版本)

• 德版

• 其他版

# 007 大破量子危机

Quantum of Solace

(2版本)

· PC版

· X360 版



# 雷电战机 王牌

Raiden Fighters Aces (2版本)

• 日版

・美版

# 彩虹六号 维加斯 2

Rainbow Six: Vegas 2

(2版本)

• 德版

• 其他版

# 阿加雷斯特战记

Record of Agarest War

(2版本)

· 日版 (有 BUG 无法全成就,最高 990点)

・其他版

# 阿加雷斯特战记 ZERO

Record of Agarest War Zero

(2版本)

日版

• 其他版

# 红色混蒸 游击队

Red Faction, Guerrilla

(2版本)

· PC版

- X360 版

# 生化危机 5

Resident Evil 5

(2版本)

· PC #F

· X360 成

# 生化危机 浣熊市行助

Resident Evil Operation Racoon City (2版本)

· PC版

· X360 版

# 永恒的尽头

Resonance of Fate

(2版本)

• 日版

·其他版(含亚英版)

# 探波宣命

Rock Revolution

(2版本)

• 区文 片反

・其他版

# 冬量运动 2009

RTL Winter Sports 2009

(2版本)

• 美版

・其他版



# 圣迹 2 堕落天使

Sacred 2: Fallen Angel

(2版本)

• 日版

型谱系法 Saints Row

(3版本)

・其他版

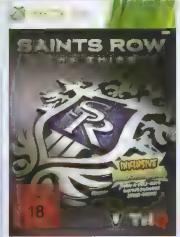
・其他版 ・日版

# 黒道圣徒 2

Saints Row 2 (2版本)

• 德版

• 德版 • 其他版



▲你可以在德服上购买《黑道圣徒3》的随选, 但价格为70多欧元,实在太黑了 德国人算盘

·其他版

# 黒道圣徒 3

Saints Row The Third

(2版本)

• 德版

**SBK 08** 

**SBK 08** (2版本)

・美版

• 其他版

# 开害啦 闪亮大锡亮

Scene It? Bright Lights! Big Screen!

(7版本)

· 区 15万

・美版 - 德版

• 法版 ·西班牙版 • 加拿大版

# • 意大利版 第8分队

Section 8

(2版本) · PC 版

· X360 版

福尔摩斯大战开膛手杰克 Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper

(2版本) · 美版

• 欧版

# 文明 革命

Sid Meier's Civilization Revolution

(2版本) - 日版

• 其他版

# 杏异之旅 Singularity

(2版本)

- 日版

Skate 2

Skate 2 (2版本)

- 德版

• 其他版

・其他版

# 和茶號攝 3

Smash Court Tennis 3

(2版本)

· 亚版/ 日版

• 其他版

# 命运战士 血信血偿

Soldier of Fortune: Payback

[2版本]

・澳版

・其他版

# SEGA MD 经共合集

Sonic's Ultimate Genesis Collection

(2版本)

- ・ 歐版 ( 改名 : Sega Mega Drive Collection )
- 其他版

# 鬼魂力量 3

Spectral Force 3

(2版本)

• 日版/亚版

• 其他版

# 關強大战 克隆人战争 共和国英雄

Star Wars: The Clone Wars - Republic Heroes

(2版本)

· PC版

· X360 版

# 命运石之门

Steins: Gate

(2版本)

• 日版 ·中文版(未发售)

# 风暴崛起

Stormrise

(2版本)

· PC版

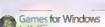
· X360 版

# 街头霸王Ⅳ

Street Fighter IV

[2版本]

• PC 版 · X360 版







▲《街头裁王N》虽然难度不低,但凭借强大 的人气,不少玩家都成功取得了2000点。

# 卷头属王对铁差

Street Fighter x Tekken

(2版本)

- PC 版

• X360 版



▲《命运石之门》中文版原定于今年春季发售, 如今夏去秋来,依然不见踪影。着实令人扼腕。

# 夏季运动会

Summer Athletics

(2版本)

• 欧版

• 其他版

# 超级街头霸王||

Super Street Fighter IV

(2版本)

· PC 版

· X360 版

# 

Supreme Commander

(2版本)

- 欧版

• 其他版



# 藩墓傳说

Tales of Vesperia

(2版本)

• 数版

・其他版

# 天诛千乱

Tenchu Z

(2版本)

・日版

•其他版(含亚英版)

# 福尔摩斯的遗嘱

**Testement of Sherlock Holmes** 

(2版本)

・美版(未发售)・其他版(未发售)。日版

# 杀戮俱乐部

The Club

(2版本)

· PC版

· X360 版

# 被诅咒的圣战

The Cursed Crusade

(2版本)

• 欧版

• 其他版

The Darkness

(3版本)

• 德版

• 日版

# 巫师 2 王国刺客 加强版

The Witcher 2

(3版本)

LIVE

· 欧版 / 亚版 · 日版 · 其他版

# 古墓丽影 編年史

Tomb Raider: Anniversary

(2版本) • 日版

• 其他版

# 古墓丽影 地下世界

Tomb Raider: Underworld

(2版本)

· 日版( 因 DLC 下架, 无法全成就)

• 其他版

# 托尼霍克滑板 8

Tony Hawk's Project 8

(2版本)

・日版

• 其他版

# 创战纪

Tron: Evolution

(2版本) - X360 版

• PC 版

# 转折点 自由的陨落

**Turning Point: Fall of Liberty** 

(2版本) ・法版/ 慮版

・其他版



# 虚幻竞技场 3

**Unreal Tournament 3** 

(2版本)

• 日版

• 其他版



# 温高华冬奥会

Vancouver 2010

(2版本)

- X360 版 - PC 版

# 天鶴短刺客

**Velvet Assassin** 

(2版本)

・其他版

• 其他版

· X360 版

# 女战神

Venetica

(2版本)

美版

**VR 网球 4** 

Virtua Tennis 4 (2版本)

• PC 版

宝贝万岁 Viva Pinata

(2版本)

 其他版
 PC版 · X360 版

# 机器人总动员

Wall E

(2版本)

• 韩版

剥客联盟 命运武器

Wanted: Weapons of Fate

(3版本)

- 德版(无秘技)。日版(无秘技)
- ・其他版

# 无双大蛇 2

Warriors Orochi 3

(2版本)

· 日版 / 亚版 · 其他版

• 其他版





▲个人置喜欢的成就分开游戏之一。耗时两年 终于入乎。其中的喜悦真是难以言表。

# 停道 3

Way of the Samurai 3

(2版本) 美版

・其他版



# 刀锤信名

X-Blades

(2版本)

- 日版/亚版 • 其他版



# 医阿萨

Your Shape: Fitness Evolved

(2版本) · 日版/韩版(无 DLC 成就)

· 其他版(中文版有 DLC 成就但无 DLC )

# 靈斯机械兽 攻击

Zoids Alternative (2版本)

• 日版

· 其他版 ( 改名: Zoids Assault )



相信早期入手 X360 的玩家不 会对独占的宝贝万岁系列陌生,与 Rare 所制作的其他两作不同,本作 是以迷你游戏合集的形式出现, 所 以内容比较偏向低龄, 更适合合家 欢乐, 不过对于成就犯来说能尽快 拿到 1000 分的就是好游戏(笑)。 本作由于今年曾以超低价格在 LIVE 卖场上架,相信不少朋友都趁机购

入了。为此本辑专门会为大家制作 攻略!

成就数量	1000点/50个
难度	क्री मेर प्रेर मेर ११
在线成就点数	80点/5个
全成就所需时间	8 小时左右
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就 BUG	无
特殊要求	有感染成就

# 全成就流程

本作绝大部分成就对于有 4 个手 柄的玩家来说就是白送,线上模式中 能够同好友一起凑齐 4 个就行。部分 成就使用3个或者2个手柄也会相对 轻松一些,单手柄的玩家只能靠自己 实力完成,没有太多取巧的方法。

本作的成就不会即时解锁,必须 在完成一场比赛或者赛事之后才会出 现成就提示。玩家进行趣味竞赛时注 意以下竞赛名称,再参照最后一个欢 乐达人中所给出的列表会避免重复游 戏的麻烦。

# 第一步 大型寫畫

选择单机游戏。游戏类型调整为 大型赛事。完成一次大型赛事是解锁 7个反方向疯狂竞走的惟一条件, 4 手柄玩家在耗时约 40 分钟的大型赛 事中至少可以解锁下面 14 个的成就。 值得注意的是访客在单机游戏中如果 持续 30 秒处于非活动状态会被 AI 代 替,而线上模式允许访客加入,同时 又不会遇到被 Ai 代替的问题, 所以 推荐能够连接上 LIVE 的玩家在连线 挑战中选择建立游戏, 在玩家配对的 游戏类型下进行大型赛事。

# 神秘密技

10 a

**在游戏开始画面输入神秘** 密技。提示: 请参考使用手册

**加速** 在初始画面时(按 START 键进入主菜单的界面)输入 十字键的上、上、下、下、左、右、 左、右、B、A后解锁。

# 竞走专家

15a

# 飞毛腿

15<sub>A</sub>

在一场疯狂竞走中,通过 三个快速輸送带。

**建** 使速输送带是有方向指示 的滚动履带, 在单场竞走中使用3 次即可。

# 和平爱好者

20 A

从未使用欢乐飞弹、水炸 弹或烟雾炸弹, 但仍赢得比赛

保险起见在第1场疯狂竞 赛中不使用任何道具、稍微熟悉地 图后非四手柄玩家在不使用这三种 道具的情况下也能轻松获胜

# 6 循规蹈矩

20a

**建設** 并未走快捷方式但仍赢得 一场疯狂竞走比赛

**加热器** 快捷方式是指提供捷径的 隐蔽小路, 由于花园大竞走地图不 存在捷径, 进行这张地图的时候获 得胜利即可。非 4 手柄玩家可以在 练习赛中选取花园反复尝试。

# 趣味竞赛高手

15点

**建設明** 连赢三场趣味竞赛

# 趣味竞赛达人

20点

近1000 连赢五场趣味竞赛、

# 趣味竞赛大师

30 a

连赢八场趣味竞赛

非 4 手柄的玩家如果第一 次没能解锁该成就,可以选择自订 赛事(单机、线上都可以),把每场 疯狂竞走后配几场趣味竞赛调至3. 疯狂竞走调至3,这是耗时最短同 时又有机会解锁成就的赛事

# 飞行好手

10a

使用蝴蝶翅膀越过任一选

**國際企** 蝴蝶翅膀可以在疯狂竞走 中随机取得。主号拿到蝴蝶翅膀道 具之后操作访客超过自己, 再使用 道具反超即可

# 東多蜜柑属

20a

成功地使用蜂蜜罐至少十

# 英雄所见略同

10a

**基本** 与其他玩家使用同一角色 完成比赛

# 自我挑战

10 a

四位选手都选用哈德森史 塔丘马完成比赛。

**建設企業** 选择角色时的左 1 即是哈 德森史塔丘马, 由于 Al 不会与玩家 选择相同角色。只有用4个手柄的 方法来解锁(单机、线上多人都可 以上

# 明日之星

15a

50a

元 完成一场完整的赛事并获 得第一名。

# 欢乐派对高手

在同一场游戏中,赢得所 有趣味竞赛与疯狂竞走。

非四手柄玩家可以选择自 订赛事, 把趣味竞赛和疯狂竞走都 调至成最低后进行尝试

# 自订复事

以下成就可以在自订赛事中解 锁,单机的最短自订赛事为3场疯狂 竞走加3个趣味竞赛, 而连线模式的 玩家配对中可以建立2场疯狂竞走加 2个趣味竞赛的自订赛事。并且访客 长时间不活动也不会被 AI 取代。

宝贝家族

20a

不限名次,使用八种不同 角色完成一场比赛

# 千面宝贝

50a

使用八种不同角色完成一 场比赛并赢得冠军。

**这里的冠军是指完成整个** 赛事中累计的分数最高,非四手柄 的玩家一定要确认冠军再更换角色。



# 彩虹宝贝

使用四种不同的动物角色 完成游戏。

**通過法** 说明有误导,解锁成就的 方法是分别使用八种动物角色的非 默认颜色完成游戏。成为非默认颜 色的方法很简单, 只要一场比赛中 有2名或者2名以上的玩家选择同 一个角色,除第一位选择该角色的 玩家是默认颜色外, 其余都是非默 认颜色。例如玩家使用4个手柄进 行游戏, 访客 1 第一个选择了哈德 森史塔丘马,那么访客1就是默认 颜色。其他账号再选择哈德森史塔 丘马就都会变成非默认颜色,2个 手柄也可以单机完成该成就。

# 30 动感女孩

30a

10 a

20a

**元献说**,使用女生的角色,且从未 一被男生的角色击败过

成就拿法参照最上镜头奖

# 最上镜头奖

使用海莉史塔丘马时, 打 败哈德森塔丘马。

上排左3为海莉史塔丘 马,上排左1为哈德森塔丘马,如 果玩家有三个或三个以上手柄, 可 以在完成彩虹宝贝的过程中解锁(访 客和玩家选择海莉史塔丘、另一个 访客选择哈德森塔丘)。

30A 摇滚男孩

**建模** 使用男生的角色,且从未 被女生的角色击败过

■ 上排左 1、左 2、下排左 1, 左 2 均为男生角色, 其余均为女 生角色, 3个手柄的情况下同样可 以在完成彩虹宝贝的过程中解锁

## 敏捷达人 5a

**加利克** 在任一场游戏中,使用宝 利佩特狐时,从未被欢乐飞弹击中。 下排左1为宝利佩特狐, 非多手柄的玩家可以在练习赛中选 择疯狂竞走的任意地图, 在比赛中 始终保持在最后一名即可

# 活灵活现

15点

使用法兰克林菲兹熊时, 从未撞到任何物品。

成就拿法 上排左 2 为法兰克林菲兹 熊、在竞走中不撞击到障碍物即可 (不包括道具)。不使用传输带以及 加速道具, 同时注意跳起躲闪障碍 物即可, 该成就不能在练习赛中解

# 相亲相爱

10点

使用佛罗伦萨菲兹熊时. 从未使用武器攻击法兰克林菲兹熊。 上排左4为佛罗伦萨菲兹 熊、该成就不能在练习赛中解锁。

# 手足情深

10 A

**加维以**使用法兰馨时,输给芬基。 下排左 4 为法兰馨, 下排 左2为芬基。多手柄的玩家使用访 客选择芬基,并且在赛事中的任意 一场比赛击败主号选择的法兰馨即 可。该成就不能在练习赛中解锁。

# 毁灭大师

20a

**使用普多妮亚佩特狐,并** 在单一场疯狂竞走中摧毁十个物品。 下排左3为普多妮亚佩特 狐,在竞走中尽可能多地撞坏物体, 没有难度



# 第三步 练习寡

练习赛包括趣味竞赛和疯狂竞走 两部分,练习赛中默认内容是趣味竞 赛,按X可以切换到疯狂竞走。(部 分成就在连线挑战下更加容易解锁, 取得方法中会予以说明 }

# 一网打尽

30 a

**使用欢乐飞弹击中八种不** 同的角色

雌雌毒法 操作访客先向前进行一段 路程,之后再使用主号拿取飞弹攻 击。每次选取不同的角色。4 手柄 可以在3场竞走之后解锁。(建议在 线上的自订赛事中解锁》

武器智多星

20a

在单场疯狂竞走中,使用 武器击中所有其他的选手。 **成就拿法** 参见武器高手



# 武器高手

在同一场游戏中至少使用 所有的武器一次。

**业** 必须在一场竞走比赛中使 用蜂蜜罐、蝴蝶翅膀、欢乐飞弹(红 色飞弹)、水炸弹(蓝颜色的炸弹)、 烟雾炸弹(有南瓜脸的炸弹)、花粉 炸弹(有黄色花朵的盆栽)、活力苏 打(汽水瓶子)、急速火箭(深绿火 箭)、薄荷凉糖(蓝色糖果)这9种 道具。如果处于最后一位会有很大 几率拿到水炸弹或者烟雾炸弹, 玩 家可以先控制访客手柄前进一段距 离再切换到主号, 如果吃到加速的 道具可以调转方向, 向后使用(建 议在线上的自订赛事中解锁)

# 开路先锋

50a

20点

在 在 在 在 所有的 疯狂竞走中,找 到并使用所有的快捷方式。

**建設拿注** 该成就不包括反方向的地 图,其中04花园没有捷径可走。玩 家不必取得胜利, 所有比赛的过程 中可以放慢速度,专心找寻捷径

01 海滩大竞走;捷径 1. 一直向 前走会看到一艘木船, 不要走可以 通过木船的斜坡, 从船头和木桶之 间可以穿过。捷径 2. 从通道出来会 走上一个木桥(全程不到一半处), 木桥左侧有一个被路障挡住的斜坡

02 桥梁大竞走:该地图的捷径 2有些特殊,建议至少让一个 AI 参 与游戏。捷径 1. 通过一片被路障包 围的道具后, 前方道路右侧有一条 被路障挡住的小路。捷径 2. 路程一 半处会碰到瀑布,连续两个瀑布之 后会冒出一阵绿烟、木桥右侧的栅 栏会在第一个角色通过之后开启, 玩家只有跟第一名稍微保持一些距 离才能进入该捷径。捷径3.终点前 方会通过一个跳跃点。落地之后在 道路左侧的两座房屋间是捷径

03 城市大竞走, 捷径 1. 使用第 二个传输带后不要向右拐,直接前 进穿过房屋即可。捷径 2. 路程行进 至 1/4 处时会通过一个小拱桥, 无 视右边的道路, 向前穿过有遮阳伞 的座位就是捷径2。

05 冰天雪地大竞走;捷径 1. 从 冰洞出来后会在左侧看到路障,路 障后方的跳板就是捷径。捷径2再 一次进入冰洞后靠着右侧前进会发 现右转的捷径。捷径3,继续向前一 段会在道路右侧以及左侧看到跳板, 无视这两个跳板继续靠右侧走, 斜 坡上的跳板是捷径

06屋顶大竞走: 捷径 1. 第一次 右转后靠右侧前进,可以利用右侧 的屋顶进行跳跃, 落地后继续使用 左右两侧的屋顶前进。捷径2 终点 前会看到各种彩色的传输带, 尽可

能多的利用传输带前进。

07 工厂大竞走: 捷径 1 通过传 输带部分后会来由紫色场景的区域, 此时不要右拐, 通过前方的路障可 以走上水管捷径。捷径2通过捷径 1 后不要右拐,继续直行,走过雪地 地面后立刻向右转(一定要放慢速 度)可以看到跳板捷径

如果按照提示完成7张地图后 仍然没有解锁成就,很可能是06或 者 07 没有走对, 重试尝试即可。



# 竞走天才

50a

完成所有疯狂竞走。

10000000 这里的所有是指全部的 14 张地图,解锁开路先锋后再完成 练习赛中的8-14号疯狂竞走。

# 捣毁南瓜高手

玩捣毁南瓜园时,单一比 赛至少捣烂 25 个南瓜

**建设**选 选取趣味竞赛 13: 捣毁 南瓜园, 击碎 25 个南瓜即可。

# 保龄球国手

20a

玩意或 玩滚球大赛时完成一次全

选取趣味竞赛 28,滚球 大赛,完成一次全倒即可

# 糖果达人

20a

在一场趣味竞赛中,获得 至少 99 个糖果!

**成就**拿法 参见保龄球国手,使用四 个手柄的话拿到 99 个糖果毫无压

# 神枪手

20a

**元 我** 玩炮击飞靶时,击中较远 的靶至少三次。

选取趣味竞赛10:炮击 飞靶, 先把准星调整至最左侧, 看 准时机射击第二排的靶子, 单次竞 赛里击中三次即可。

# 肺活量达人

10 a

成立 玩力 玩大风吹时赢得胜利。 选择 选取趣味竞赛35.大风 吹, 贏得比赛后解锁成就。

# 炸弹幸运星

成就说明 玩传炸弹时,从未有任何 炸弹在手中爆炸。

成就说明不完全,不仅炸 弹不能在手中爆炸, 而且需要赢得 比赛。选取趣味竞赛 24: 传炸弹, 如果访客账号接到炸弹就直接等待 爆炸、玩家账号接到炸弹后先等待 糖果下落再传递给任意一名访客, 之后等待爆炸即可。需要注意炸弹 不能连续传给同一名角色, 如果炸 弹连续掉落到玩家手中要切换方向 再传递

\*注:部分玩家可能会遇不能 解锁的情况,尝试在比赛结束前累 计到3个糖果

# 打击王

20a

20 a

**近天** 玩安打王时,连续四次击 中目标

**成数法** 使用哈利史塔丘马进行 趣味竞赛8:安打王,苹果上升的 时候先不要挥棒,等到回落至哈利 史塔丘左臂的白色条纹处再挥棒会 100% 击中对面的目标, 连续完成 4 次解锁成就

# 闪躲高手

20 A

在玩雪地躲避球时, 成功 地闪躲雪球的攻击

选取趣味竞赛31:雪地 躲避球, 躲在最高的雪地处可以避 免被雪球击中, 没有难度

# 收集高手

304

(1) 使用芬基时, 收集超过 1000 个糖果

使用芬基进行趣味竞赛 28: 滚球大赛, 进行 10 次左右可 以累计到 1000 个糖果

# 践踏王

藏献说明 在玩瑞斯蚁复仇记时,跳 起并重压所有其他选手至少一次。

选取趣味竞赛 02:瑞斯 蚁复仇记, 建议访客选择目标比较 小的角色(狐狸和刺猬), 玩家选 择目标比较大的角色(熊)。跳到 对手上方后连续按2下A可以使出 重压。

\*注:如果尝试多次不能解锁 的话,选择趣味竞赛(1] 瑞斯蚁大战 再进行上述内容

# 超级巨星

20a

10 a

成准规则 玩谁是大明星时, 在单场 比赛中将所有其他选手撞到灯光外 选取趣味竞赛15, 谁是 大明星,由于灯光是不停移动的, 玩家对战二名 AI 更容易解锁成就, 游戏过程中只要分别把其他3名选 手撞出灯光外即可

# 并肩作战

10a

脱机完成一场多人游戏 单机游戏中登入一名访客 并完成一场赛事

# 勤学苦练大师

20 m

累积超过五小时狂练游 戏。

# 墨四步 经一种解析

现在想要依靠搜索的方式解锁所 有的线上成就几乎不可能,惟一的办 法是找一名好友一起完成。部分可以 使用访客配合的成就会予以说明

# 趣味分享

与从未解开您所拥有的趣 味竞赛的玩家一起玩游戏。

已经解锁的趣味竞赛中有 任意一项是对方尚未解锁的即可。

# 结交好友

10a

透过 Xbox LIVE 玩游戏, 或邀请其他玩家一起联机玩游戏 参照王牌主持人



# 王牌主持人

20a

在 Xbox LIVE 上主持三场

同好友进行连线挑战外, 还可以在玩家配对中登入主号和一 名访客,完成3次最短的自订赛事 后解锁

# 踢馆高手

20 A

并未担任主持人,但在 Xbox LIVE 上赢得三场游戏。

**了了了** 三场游戏是指三场完整赛 事,赢得三场最短的自订赛事即可

## ♥散播欢乐散播爱 204

**作** 与拥有此项成就的玩家 进行,游戏,即可得到此成就 之后, 您也可以开始传递此成就

**原理** 感染类型成就,同已获得 该成就的玩家进行游戏即可。

# 第五步 解锁内容

比较幸运的玩家会在前四步之后 解锁所有成就, RP 不好的玩家只能 靠运气解锁一下两项了。

# 解除封锁高手

10 a

你真是个解除封锁高手 完成一定数量的赛事会解 锁游戏原画(选项 - 游戏图库中查 询)。如果此时仍然空缺图片就继续 进行小型赛事直到解锁成就

# 放乐达人

50a

玩遍所有的趣味竞赛

游戏一共有 42 个趣味竞 赛,不要求玩家取得所有胜利。只 要在练习赛中完成一次即可。竞赛 的解锁没有固定的顺序和方法。可 以使用不同角色进行小、中、大型 的赛事来解锁新的趣味竞赛。还有 一种方法对部分玩家赛效、例如缺 少趣味竞赛 07, 可以先在练习赛中 进行它前后两项竞赛(06和08)。 之后再进行一遍正向和一遍反向(在 疯狂竞走方向中调整)的小型赛事 会解锁所需的竞赛 以下是 42 种趣 味竞赛的列表:

01	瑞斯蚁大战
02	瑞斯蚁复仇记
03	欢喜碰碰乐
04	惊岭碰碰乐
05	効舞教室
06	迪斯可的狂热
07	探打景惠
08	安打王
09	橘子消天飞
10	炮击飞靶
11	炮击流氓小子
12	炮击瑞斯蚁
13	捣毁南瓜园
14	瑙斯蚁南瓜园
15	谁是大明豐
16	五光十色
17	数字抢答
18	颜色抢答
19	海盗船攻击
20	啃苹果大赛
21	坏苹果大赛
22	源浮糖果
23	漂浮图图
24	传炸弹
25	3,跺地當
26	雪地寻宝
27	快乐音符
28	<b>滚球大赛</b>
29	旋转马装尾巴
30	厚浮马装尾巴
31	雪地躲避球
32	草地躲避球
33	离心大考验
34	天旋地转
35	<b>大风吹</b>
36	吹气球
37	<b>送风吹</b>
38	<b>疯狂指针</b>
39	<b>痕狂齿轮盘</b>
40	占地盘
41	完美画像





本作作为 X360 早期的飞行游戏 殳有什么亮点, 但使用秘技不影响成 就的设定使得这款游戏有了自己的神 奇之处,在秘技的帮助下即使像笔者 一样几乎不接触飞行游戏的玩家也可 以毫无压力地搞定全成就!本作同样 是前不久大减价的随选游戏之一,如 果你当时买了这个游戏, 那么现在就 可以好好爽一把喽!

成就数量	1000点7个
难度	*
在线成就点数	无
全成就所需时间	12 小时
有无会错过的成就	无
有无秘技	有
有无成就 BUG	无
特殊要求	无

游戏只有7个成就,不过想要全 成就还是需要花一点时间的。这里强 烈建议玩家先完成 Campaign 再进 行其他模式, 否则会一定几率出现部 分飞机永久不能解锁的现象(除非删 除存档重新开始)。还有一点要注意, 并不是所有秘技都不影响成就的取 得, 当玩家输入解锁所有任务和飞机 的秘技后 (Unlock All Missions and Planes)会导致 Collector 成就发生问 题,鉴于这点文章没有介绍该秘技的 输入方法

# Veteran

150a

**放航设明** 你已是二战幸存飞行员之 一, 向其他人讲述这段经历吧

以任意评价完成 Campaign 的全部 18 个任务



100a

12. 随着英勇表现被认可,你 在空军中的军衔体现了你的重要性 玩流送 玩家需要击落大约 750 架飞机、750个击毁地面目标以 及 100 艘军舰才能晋升至上校的军 衔, 在 Player Status 里的 Statistics

可以查询到已完成的数据(除 Campaign 外的任意模式下击毁目 标不会计入统计中, 只能通过完成 Campaign 的任务积累数据)

# Hero

150a

历史上鲜有飞行员能有如 此卓越的作战表现以及赢得所有勋 章。你是他们其中的一员

获得所有勋章, 完成条 件 同 The Ace of Aces 一样。在 Player Status 的 Medals 中可以查 询勋章的获得情况

# The Ace of Aces

175 A

**第477** 你是最好的飞行员! 你通 讨所有任务都取得了最高分数证明

五星评价即为最高分数, 评价的参考要素有两方面: 1. 在限 定时间内完成 2. 消灭足够数量的 目标(飞机、地面目标、船只)。任 务过程中每完成一项内容后都会自 动存档。如果玩家感觉某一个内容 所用的时间过长, 可以通过菜单的 Load Last Checkpoint 针对这一部 分重新再打一遍,这样可以避免反 复完成整个任务的杯具、在使用秘 技的情况下,消灭目标的要求不存 在难度、但要注意必须完成各种目 标的最低要求,也就是说超额击落 10 架飞机并不能弥补少击沉 1 艘战 舰的空白

# Collector

125点

为了一名真正的二战收藏家

游戏中可以解锁 42 架飞 机, 其中 32 为架战斗机 (Fighter), 另外 10 架 为 轰 炸 机 (Bomber) 以3星或者更高的评价完成每个 战役任务后会解锁38架,剩下的

# 五星评价制技及任务唯与

五星评价最重要的是消灭目标, 在 完成各项目标的最低要求后再超额消灭 敌人, 即使超过规定时间也会有很大几 率拿到五星评价

秘技:可以操作飞机时按START 键呼出菜单,按住LT并顺序按下LB、 LB、RB, 之后松开LT, 按住RT, 再 分别按下RB、RB、LB是Increased Attack Power (增加火力威力); 按住 LT并依此按下 X、Y、Y、X, 之后松开 LT. 按住 RT. 再分别按下 Y. X. X. Y 是 God Mode (无敌模式)。由于秘技 对输入速度有一定要求。首次使用秘技 时可能会遇到一些小麻烦, 只要牢记按 键顺序并迅速输入菜单的右上方就会出 现白色的英文提示,玩家可以通过它来 验证是否成功启动了作弊模式,还需注 意的是无敌模式只限于敌方的子弹。冲 撞到地面或者建筑物上飞机还是会爆炸

## 难占提示:

任务 1.Training Day; 虽然是最基 础的教学关卡,但由于没有消灭目标的 要求, 使得玩家只能在限定时间内完成 才能获得五星评价, 如果某一环节浪费 的时间过多可以使用重新读取检查点的 方式重新尝试,还有一点注意的是第二 次撤传单时需要在加速完成的情况下完 成(向前推动右摇杆)

任 务 5.Desert Reconnaissance: 当镜头的两条线呈绿色时是最佳的拍照 时间,这时候按住右摇杆直到镜头右侧 的进度条达到满格后完成拍照。寻找德 军基地比较麻烦,需要注意听无线电台 的信号, 如果清晰的话证明当前方向是 正确的,反之则需要尝试不同方向。不 时按下LT有助于锁定基地目标,同样 记得使用读档的方法来节省时间

任务 13.Top Secret; 此任务的大 部分时间都是在追随僚机。由于追随环 节都有时间限制。所以不能一味的低速 飞行。除了几个直角的转弯减速外,其 他路线中尽可能的加速追赶

任务 15.Paris:La Liberation: 完 成击沉三艘船只的机会只有一次, 当玩 家搜寻在选的德军将军时会有 2 分钟的 时间限制。在最后的20多秒中将军会 试图使用军舰逃跑,这时候消灭所有的 三艘便可完成要求(按下十字键的1, 切换到 Defense 模式可以防止僚机抢先

任务 18.London 1940;任务的第 一环节稍有难度。首先要保证飞行高度 不能过高,如果太高的话会被击落(即 使是在无敌模式下), 其次需要在1分 钟内炸掉前三座雷达站, 熟悉路线后加 速飞行可以在限定时间内完成任务

任务名称	ACE时间	击落飞机数量	摧毀地面目标數量	击沉船只数勤
任务 1: Training Day	10 30	0	0	0
任务 2: Skies of Dunkirk	7 30	8	30	0
任务 3 : Dunkirk Exacuation	6 30	20	0	3
任务 4: Lodon 1940	10 00	45	0	0
任务 5 : Desert Reconnaissance	8 30	0	0	. 0
任务 6 : Desert Rates Attack	7 30	20	40	0
任务 7 Day of Infamy	10 00	40	0	0
任务 8 Surprise Attack	6 00	3	0	5
任务 9: Midway Opening Moves	9 00	50	0	0
任务 10: Miday:Turning Pond	12 30	25	0	12
任务 11: Holding Guadalcanal	13 00	5	30	20
任务 12 : Rabau Raid	12:00	25	30	10
任务 13: Top Secret	10 30	15	20	3
任务 14: D-day Normandy	10:30	25	25	0
任务 15 : Paris:La Liberation	10:00	10	200	3
任务 16 ; Counter Attack	10.00	40	40	0
任务 17; Flying Forresses	10.00	35	45	0
任务 18 ; Lodon 1940	16 30	40	4	0

4 架 在 完 成 Standalone Modes 的 Mini Campaigns 模式后解锁, Mini Campa gns 模式包括 6 个轰炸任务 (Bombing Campaign)和6个战斗 任务 ( Dogfight Campaign )

# Ace Killer

150a

你已是公认的王牌杀手! 所有王牌飞行员已经接受了被你击 败的事实

在 Standalone Modes 中 选择 Ace Duel (可以使用秘技), 使用全部的 32 架战斗机 (Fighter) 击败克隆对手后解锁成就。完成决 斗后飞机名字的下面会出现 ACE 字 样,观察这点可以避免重复战斗

# Survivor

150 4

第三人称 幸存者意味着比他人活得 长久, 你的确在 Arcade 模式中做 到了

在 Standalone Modes 中使用全部的32架战斗机完成 Arcade 模式 (可以使用秘技)。该 模式下玩家需要消灭3波,总计36 架飞机。第一次进入该模式会发现 飞机有两个数值,左侧的为当前数 值,右侧为使用该飞机完成 Arcade 后的数值, 玩家可以通过它来判断 哪些飞机还未完成 Arcade 模式, 避免重复使用



本作是本世代主机上的第一款 《古憨狼》游戏,游戏继承了历代清 新明快的画面风格,全作幽默风格 充斥其中,动作简洁流畅, 笑料不断, 可以 JACK 关底 BOSS 也算是一个 新颖的设计。我们的古惑狼将在在 WUMPA 岛上进行新的冒险, 阻止 邪恶的 N 博士的侄女 Nina 的阴谋。

下面我们就本作的成就展开研究。

成就数量	1000点/47个
难度	****
在线成就点数	无
全成就所需时间	15~20 小时左右
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就 BUG	无
特殊要求	无

# 全成就路线图

本作分为3个难度,且通关成就 向下兼容, 所以要最快速度制霸 1000 的人建议直接从HARD开始。通关 EASY 或者 NORMAL 会给予一些有利 于攻关的技能, 但总体作用不大, 可 以忽略。本作的 HARD 难度中绝大部 分关卡完全不 HARD, 但是个别面对 大量怪物的战斗可以让你死到精神崩 溃。本作是有命数概念的,暂停后在 开游戏会显示当前的生命数, 一旦命 数耗尽即 GAME OVER, 需要从本关 重头开始,系统会自动给予你3条生 命,不过有的战斗会让你觉得 100 条 命也是白搭……总的来说, HARD 难 度通关,全关卡金评价,全收集加全 种类怪物(包括BOSS)JACK 5次 即可达成 1000 点。对自己有信心朋 友可以尝试一下。(注: JACK 是本作 的特色系统,大家玩过便知。)

# 剧情而或

# Whumpa Warrior

完成全部Whumpa Island 的关卡。

Goose Goose Duck! 10 🛦

Jack 一个 Yuktopus (第 四关 BOSS ),成功后解锁。

10 á

15<sub>A</sub>

Temple Of Boom

完成 Temple 关卡。

Harder They Fall

完成全部的 Lumber Yard 关卡

**Tiny Detour** 

完成 完成 Lava 关卡

📆 Beach Blanket Bombardment 15 🛦

10 A

15<sub>Å</sub>

10 A

15 a

75A

完成全部的 Beach 关卡

Facts of Strife

成就说明 完成全部的 Factory 关卡

All Bark, No Might

成功 Jack 掉 Uka Uka 第 17 关 BOSS ) 后解锁。

Barking Up The Wronged Tree 25 at

完成全部 Uka Tree 关卡

Sticky Fingers

成功 Jack 摔 Nina's Arachnina(最终 BOSS)后解锁。

**Carring Catastrophe 25** at 25 at 25

完成全部的 Cortex Lair 关卡

JACK KING

全游戏 100% 制鋼。

**成就拿法** 基本上要完成:全关卡金 评价,全ART 人偶收集,全MOJO ROOM 挑战制動,全服装获得(服 装都是对应敌人的, 获得该敌人的服 装后对此敌人一击必杀, 当然必须穿 上)、120万 MOJI 收集(全技能满), 才能 100% 制霸。这个应该是倒数第 2个拿到的成就,后面会详细说明。

Malive & Kicking

10 A 以HARD难度完成游戏。

本作 HARD 难度的绝大 部分战斗和场景都很容易、无动作 游戏基础的人也可以轻松搞定,但 是部分战斗面对大量中怪大怪却可 以让你丧失全部希望。你必须掌握 怪物的弱点后才可能通过, HARD 难度下怪物的攻击是致命的,一般 同时面对2个怪物就有可能被打得 毫无还手之力,但是还是有空子可 以钻。附文中我会介绍这个TIPS。 但是即使有这样的方法还是要考验 玩家的技术哦! 另外 HARD 通关后 会解锁 FREE KICK, 效果为按 RB 可无限使用黄金一踢, 对所有怪物 都可以一击必杀, 最终 BOSS 需要 踢2下,而且踢的过程中完全无敌, 有了这招可以横行整个游戏了!

**Over Easy** 

25点

以Easy难度完成游戏 并取得全关卡金评价 (详见 Hard Knocks 1.

Medium Rare

以 Medium 难度完成游 戏并取得全关卡金评价(详见Hard Knocks )

Hard Knocks

60 A

35g

成就说题 以 Haro 难度完成游戏并 取得全关卡金评价。

**成就拿法** 金评价只与下列三件事有 关系。

1. 杀敌数

每一关都有固定要求的杀敌 数,记得这些敌人指小怪,所有可 JACK 的怪物均不在此范畴内。注 意大部分场景小怪死完后都会刷新 新的, 所以不要急着通过战点, 确 保杀完后再前进, 如果觉得实在有 点悬的话可以利用系统漏洞,如: 杀完小怪后跳楼, 重新开始后小怪 会再刷新,而且之前的杀敌数继承, 总的来说稍加注意就无难度

2. 间谍机器人

每一关都有3个间谍机器人, 打死后会有提示,全部 20 关有 60 个机器人需要摧毀。少一不可。基 本都在很明显的位置,稍微注意就 不可能遗漏。

3 连击数

每一关都有固定的连击数要求。 一般在 15~50 间浮动, 初期基本是 不可能完成的任务。但是当 CRASH 升满全部技能后, 你的转圈攻击将 不会导致量眩, 也就是无限转下去, 所有的连击数要求也就变得轻而易 举了。附文中将介绍快速刷满等级 的方法。

所有关卡金评价对杀敌数和连 击数的要求如下表所示:

Episode	Minion Master	Cambo King
1	65	15
2	25	45
3	80	30
. 4	30	15
5	20	15
6	50	25
7	50	30
8	15	40
9	40	50
10	20	15
11	130	25
12	35	20
13	35	15
14	55	35
15	40	25
16	65	25
17	19	30
18	25	35
19	65	80
20	35	35

# 版集 & 興计成就

Gold Digger

15a

成就说明。在任意一个关卡取得金评 价(详见 Hard Knocks)

**Ringer** 

15点

直流现 在任意五个关卡取得金评 价(详见 Hard Knocks)

Mojo Magic

10a

完成一个 Mojo Room 挑 战 (详见 Mojophoria!)

Mojo Mania

15.

完成十个 Mojo Room 挑 战(详见 Mojophoria!)

Mojopheria!

25ª

完成全部 Mojo Room 挑

Mojo Room 是每一关的 迷你挑战任务, 外观是一堆水泡, 基本都在马路中间等着你。找到不 是问题。挑战一般分为几种:时间 限制内杀光敌人、时间限制内引爆 全部炸弹、时间限制内收集一定数 量的MOJO、时间限制内收集全部 黄金面具等。基本是白给的、毫无 难度。如果失败了可以原地继续挑 战,多练练可以轻松 PASS。完成 后会得到蓝色人偶一个。每关一个, 一共 20 个。

Five By Five

10a

海域等 得到5条命。

Like A Cat

20A

得到9条命。

Stayin' Alive

30a

成就说明 得到 15 条命

**展展会员** 要是你通关还没有这么多 命,可参见后文的快读刷 MOJO 法, 会在刷的过程中解除。





**Easy Pickings** 

15a

收集5个隐藏的ART人

Treasure Hunter 25 a

直通现 收集全部 20 个隐藏的 ART人偶。

**成成金米** 隐藏人偶分布在每关中。 每关一个,一共20个。都在非常显 眼的位置、收集后可以观看此关的 原画设计稿

Fits Like A Glove

成就说明 解锁 1 套角色服装。(详 见 Master Of Disguise )

Soaking in It

25点

10a

**加勒斯**解锁5套角色服装。(详 见 Master Of Disguise )

🌄 Gimme Some Skip 25 🛦

解锁 10 套套角色服装 (详见 Master Of Disquise)

😽 Master Of Disguise 35 🛦

解锁全部套角色服装 通過程 通过 JACK 一定数量的中 怪可解锁对应此怪物的服装。穿上 后对此怪物一击必杀, 如果有的战 斗实在难以通过,可以考虑先刷 50 个怪物得到服装,然后轻松通过。 还有一些小怪对应的衣服是需要杀 死一定数量的小怪来解锁 一般为:

小怪服装: 杀死 150~200 个小 怪解锁

中怪服装: JACK 50 个中怪 大怪服装: JACK 30 个大怪 冠军怪服装:只有猩猩和大象 两种, JACK 15 个冠军怪解锁

Crate Crazy

20a

成章说明 打破 100 个木箱子

Aiming To Please 20a

黑计 JACK 20 个可 JACK

**Brutal Buffet** 

35a

成績競爭 JACK 全种类怪物各 5 次 (包括 BOSS)

成就拿法 普通怪在收集服装过程中 自然会 JACK 5 次以上,BOSS 则需 要重玩关卡。建议有了 FREE KICK 后再来 JACK, 重复 4 次就可以了。 这个成就应该是全游戏最后一个解 锁的成就。(TIPS:可以JACK了 BOSS 后下来自杀,复活后再 JACK 直到满5次,可节约很多时间!)

Baker's Dozen

15 a

MACK 13 个中怪, 流程 中会自然解除

Carry A Bigger Stick 15&

JACK 5 个冠军怪(只有 猩猩和大象属于冠军怪, JACK 5次



**Midas Touch** 

25<sub>d</sub>

25x

30a

取得 10 个关卡的金评价

Master At Harms

**兼 200 个小怪。** 

Sampler Pack

JACK 全种类怪物各一次

Monster Whisperer 30a

JACK 75 个中怪

Self-Help Guru

海流说明 将 CRASH 的生命值升至

需要大量 MOJO 来实现, 后文会介绍快速刷 MOJO 的方法, 应该会在第 10 关解除。

**Mojofied** 

30a

将 CRASH 的全部技能学

■ 開業 同上、需要大量 MOJO 来实现,一共27级,总共需要 120万 MOJO。后文会介绍快速刷 MOJO 的方法,应该会在第 10 关解

# 国他成功

**Duplex Planet** 

20a

**建筑设** 进行双人游戏

任何时间接上 2P 手柄按 RENT

**Right Stuff** 

5×

在空中保持5秒时间不落

随便找个蘑菇弹到最高连 按 A 键慢速降落, 坚持 5 秒即可

Big Spender

10a

在单一关卡中消耗 9条

ldie Hands

15a

**龙端拿法** 放下手柄什么都不做,一 段时间后 CRASH 便会做出各种搞 笑动作。10次即可



**Eavesdropper** 

20a

偷听 5 段敌人的谈话 成就拿法 个别场景接近敌人后背景 音乐会降下来, 然后敌人会互相谈 话,此时不要靠近敌人,等待敌人 说完后背景音乐会恢复正常, 这就 算一次。重复5次即可

# Where Did The Time Go? 25 at

在单一关卡中消耗 25 点 钟以上

# 而就以絕別人员

# 1. 快速刷 MOJO

首先,最好获得 SLUGE 的服装 (绿色的粘液怪物,A键是呕吐,9 10 两关有大量这种怪, JACK 50 个 即可), 然后选择第10关, 一直打到 中间有个猩猩的竞技场。这个场景会 无限刷新 SLUGE 和小怪,由于你服 装的原因对 SLUGE 是一击必杀的, 可以 JACK 一个 SLUGE 然后不断打 死其他怪物来获得大量的 MOJO。选 择 SLUGE 的原因是因为他会掉落大 量的 MOJI 和 2X 的倍数 MOJI, 全程 估计 1 小时即可将 CRASH 刷至满级, 并解锁无限转转乐,使所有 COMBO KING 评价成为浮云。而且在刷的过 程中可以得到大量的奖命。笔者在刷 满的同时获得了40余条生命,使后 面的攻略轻松不少

# 2.HARD 通关小提示

由于本游戏双打是在默认 1 人存 活的前提下,另1人死亡后5秒复活,



也就是无限条命。可以利用这点让 2P 站在战场的死角, 1P上去拼, 拼死后 5 秒又会复活,拖死一个是一个。但 也不是所有地点都适用。所以还是要 靠自己的技术哦!

# VI JUSTINES

本作是"《古惑狼》系列"在次 世代机种上的第二作。在前作的基 础上又加入了数个新的怪物,每个 怪物都有自己独特的技能, 使可玩 性大大提高。游戏画面简洁清新。 十分流畅。剧情方面讲述邪恶的N 博士再次卷土重来,玩家将继续操 控 CRASH 挫败他的邪恶大军! 下面 让我们开始攻略吧。

本作分为3个难度,但是难度 完全不影响成就的获得,所以想快 点儿完美的人可以直接选择 MILD 难 度,此难度下 CRASH 掉落将不再失 血, 所以在通关过程中将毫无阻力。 本游戏采取手动保存系统。在退出

成就数量	1000点/48个
难度	****
在线成就点数	无
全成就所需时间	15 小时左右
有无会错过的成就	无
有无秘技	有但基本无用
有无成就 BUG	无
特殊要求	无

游戏前请记得保存进度,以免悲剧。 本游戏的 MOJO 倍数奖励是根据你 的最高 HIT 数来的, 打到 100 HIT 即可奖励 20 倍的 MOJI 数量, 但是 一旦受伤或坠落则清零, 玩家在获 得高 MOJI 倍数时要极力避免受伤, 以获得更多的 MOJO 奖励

# 全成就路线图

25a

50a

25点

# Bullion of

Girl Power

TELEM 打败 COCO

/ ★ BOSS 战 1, 只要把篮球

打回去在冻住 COCO 即可

🚰 Glass is Half Full

游戏完成度达到 50%

Crunched

方式 打败 Crunch

MARSH BOSS 战 2, 就是打飞机 游戏, 简单

# lacksquare Neo is Getting Angry f 50 lpha

打败 Cortex

LAND 最终 BOSS 战,时间暂 停后海扁、然后 JACK 到 BOSS 杀 小怪再完成提示即可

# 版籍 & 翼计时前

将怪物升满级需要大量 MOJO 来实现,后文将介绍快速刷 MOJO 的方法。杀死一定数量小怪的成就, 如果在流程中还凑不齐, 可以回之前 的关卡补刷

Stone Cold Crash

控制 CRASH 打量 5 个 Ratcicles (冰狼)。



Spike the Punch

成就说明 控制 CRASH 打量 5个 Spikes (東J狼)

20a

25a

20a

20a

20a

Follow Your Nose

控制控制 CRASH 打量 5 个 Sludges (绿色粘液怪)

ice On The Cake

将 Ratcicle (冰狼) 升至

Goo Squared

将Sludge e(绿色粘液怪) 升至满级

Shell Shocked

将 Magmadon (红色熔 岩龟)升至满级

Shoot the Works

将 Snipe (豺狼射手)升 至满级

P Stinking U!

20a

将 Stench (字航服乌鸦) 升至满级。

Might Frigh

200

成就说明 将 Grimly (蓝色精灵怪) 升至满级.

Roll It Up!

20a

将 RhinoRoller (野牛滚 球怪)升至满级。

25a

25点

T to the K

20a

20a

25×

将TK(闪电气泡型)升 至满级

Stick it to Them

将 Spike (刺狼) 升至满

Crash King

将 CRASH (主角) 升至 游级

Slap on the Wrist 20 a

系列 杀死 75 只 Slap-E robohands (小怪)。

00 00 Ah Ah 20a

15a

※ 死 75 只 Doom Monkeys (小怪)。

Fashion Fury 20a

杀死 75 只 Brat Girls (小 怪】

200 Whack-A-Nerd

杀死 75 只 Ratnicians(小

20a Shadow Boxing

Snow Blows

完成 Ratcicle Kingdom 中10个竞技场排战。

竟技场挑战一般分限时杀 敌、达到杀敌数字和既定时间内不 死三种, 分为 10 个级别, 完全无难

游戏进行到一定程度后可以找 到提供竞技场的 NPC, 这个 NPC 在雪原回到村子里的路上, 需要 TK 来拉动平台的场景。在山崖下方

**Lark In The Bark** 15a

完成 Mount Grimly 中 10 个竞技场挑战

游戏进行到一定程度后可 以找到提供竞技场的 NPC。在完成 Mount Grimly 剧情后大门会开启, 有一个传送点可以传你回家,这时 不要急着回去, 去2层可以找到 Stand in the Sand 15a

完成 Wasteland 中 10 个 竞技场挑战。

**游戏进行到一定程度后可** 以找到提供竞技场的 NPC。在完成 Wasteland 剧情后, 从村子左边的 出口出去,可以看到一只小狗,这 只狗就是 NPC。

Kick In The Junkyard 15 kg

完成 Junkyard 中 10 个 竞技场挑战。

在完成 Junkyard 剧情后, 重新进去绿色粘液怪第一次出现的 场景〔有很多大齿轮要跳的地方〕。 在这个场景最上边有一个充满 TNT 箱子的圆形场景。这里有一个三位 一体的绿色粘液怪。他就是提供竞 技场的 NPC

Rumble in the Jungle 15±

完成 Wumpa Island 中 10个竞技场挑战。

游戏进行到一定程度后 可以找到提供竞技场的NPC。击败 Crunch 后,他会回到你家附近的空 地上(就是击败 COCO 的那个圆形 场地,中间有个喷水口),而他就会 让你挑战竞技场

Over Easy

完成 Mount Grimly 的 平 衡木小游戏。

1. 200 平衡木小游戏有三个,分 布在各场景里。你需要保持不掉下 去才可以走到尽头, 并取得奖励 这个平衡木在 Mount Grimly 通往 BOSS 战的场景中, 很明显

Easy Does It

15a

第一章 完成 Wumpa Island 的平 衡木小游戏。

平衡木小游戏有三个。分 布在各场景里。

这个平衡木在 Wumpa Island 第一个任务完成后通过瀑布回到自 己家的路程中, 基本上不可能看不

It Took Two To Tango 15 a

東京成 完成 Wasteland 的平衡 木小游戏。

**工程器** 平衡木小游戏有三个, 分布在各场景里,这个平衡木在 Wastelandd 滚球过大沙漠的场景的 入口岔路上,不难找到。

Would You Like Fries With That? 18 a

达到 10 倍 MOJO 奖励。

📆 Break Them To It Gently  $25 \pm$ 

达到 15 连击。

Chuck is That You? 35&

达到 20 倍 MOJO 奖励。 **减滤法** 需要达到 100 连击才可 以。连击数可以保留, 但受伤即清 零。建议拿到时间减缓魔法 GIMMY 后随便找几个小怪减速累计, 没魔 了就跑满魔继续打。很快可以达到 100 连击。

🚰 A Wumpa A Day

表表 找到一个提升 CRASH 生 命上限的金苹果

15a

25a

建筑建建 这样的苹果一共有 14 个。 详见后文收集攻略

No Place Like Wumpa 25a

能力, 找到所有的Wumpa voodoo dolls

共5个,详见收集攻略

**Hot Stuff** 

批写 找到所有的 Wasteland voodoo dolis

共5个,详见收集攻略

254 N Is For Evil

找到所有的 evil schoo voodog do ls

共5个,详见收集攻略

Freezer Burn

找到所有的 ICE voodoo

共5个, 详见收集攻略

Don't Recycle

找到所有的Junkyard vonden dells.

共5个,详见收集攻略。

Freezer Burn

找到所有的 Mount Grimly voodoo dol s-

共5个,详见收集攻略

Crash Grab

50a

找到所有的CRASH voodoo dolls...

**建** 共 13 个, 详见收集攻略

emmer

Big Shooter

这个成就字面解释极其含 糊,卡住了不少人,其实就是 2P 加 入游戏后切换到面具模式, 瞄准最 高最远的地方来一次极限高抛射击, 貌似是按照子弹在空中停留的时间 来计算的,多试几次没有问题

Can U Dig It?

54

5a

35<sub>A</sub>

**说**,让"谁地上经常可以看到地洞。" 进去后按X可以挖掘前进。其实游 戏开始在家门口就有, 随便进入就 可以解除

Happy To See Me

本作可以 JACK 一个怪 物,之后按 RB 键存入包中。成功 后解除

A Combo to Go

合作模式干掉50个敌人。 ■ 2P 加入后变成面具可以 跟着 1P 走, 碰到杂兵变成普通模式 再用 1P 搞定敌人, 很快就可以解除



# Multi-Tasking

**正**介成了 在骑乘状态下, 打晕另一 个怪物再按B可以 JACK 到新怪物 身上。原来的怪物会死去。达成后

# Ouplex Crash

10a

5 a

成就说明 在合作模式干掉1个敌



# Cold Feat

10a

高度设势 合作模式 1P和 2P分别 JACK -R Ratcicles

**大麻** 去第一次碰到冰狼的地 方, 1P和2P各JACK一只即可。

# 快速刷 MOJO

首先要达到最终战前。这时 Mount Grimly 里会有3个传送点, 可以方便地传送去过去的地方。这时 抓一只 GRIMLY (LT 键为时间减速 的那个), 传送到 Wumpa, 出门往 下会有3个小怪,用时间减速骗 HIT 数, 杀死后传回 Mount Grimly, 然 后再传送到 Wumpa 继续骗。 直到拿 100HIT 获得 20 倍的 MOJI 奖励。然 后传送到 Wasteland, 传送口出来的 场景有 10 颗大仙人掌和无数小仙人 堂可以破坏得到 MOJO, 之后洞里还 有一堆木桶可以破坏,而且此场景没 有敌人。不用怕受伤丢时间奖励,破 坏完后传送回去, 在传过来所有仙人 掌和木桶就会刷新, 反复尝试可以再 此处刷满所有的怪物和 CRASH 自身 的等级。

# 全收集攻略

# 黑並金

1.WUMPA ISLAND:抓住第一只 冰狼,这时需要用冰狼的技能冻住湖面 前进,选择冻住左边的湖面。达到新 区域后获得。

2. 在去 ICE PRISON 的路上,有 一段场景是在浮冰上前进的、离开第 一区到达新场景就可以看到。

3. 第一次抓到 TK 之后一个场景 后有一扇门, 里面有个苹果, 门的开 关在此场景2楼。

4 在 RATSICLE KINGDOM 有一 个冰雕,用 TK 控制后面的拉手可以旋 转冰雕,把冰雕的手转到左面,利用 TK爬上冰雕再B键高跳取得。

5 当 骑 乘 TK 回 到 WUPMA ISLAND的路,原来有2块巨石挡路 1 的地方可以用 TK 移开石头取得苹果。

6 在沙漠关有一扇需要用野牛滚 地打开的门, 此区域中破坏仙人掌后 继续前进可以获得

7. 在 WLMPA ISLAND 的平衡木 前往后走可以看到一根水柱。用冰狼 冰住后跳上去, 切换野牛前进到一个 迷宫型管道。一直滚直到你取得苹果。

8 在 EVIL SCHOOL 场景最后, 即将到达新区域处有2个大斜坡,草 | 果就在2个斜坡之间,需要野牛滚地 加速惠跳取得。

9 在刚进入 EVIL SCHOOL 区域 的时候用野牛滚上上层平台会看见一 个拉手, 切换 TK 拉动拉手后跳过一系 列平台后可以取得。

10. 在离开 WASTELAND 即将进 入 Junkyard 的路上,最上部的一圆形 坡道中,用野牛取得。

11.Crunch boss 战后通向新区域 的路上,有一个有毒水的场景,在一



个破损的电视机背后

12. 在 MOUNT GRIMLY 开始的场 景下方有一个需要刺狼 Spike 破坏的 墙壁,在墙后。

13.MOUNT GRIMLY 里有一条岔 路可以通往一个需要TK拉开墙壁往上 的场景, 在最上方。

14. 刚进入 MOUNT GRIMLY 时, 往左可以爬到一个冰湖,用冰狼可以 取得苹果

# CRASH DOUS

1 WUMPA ISLAND: CRASH 家 的后方有一个大瀑布, 在附近找到可 以爬上的墙壁。在顶端取得

2 COCOBOSS 战后的新区域,有 一块圆筒形的滚石,滚到顶端的左方

3.ICE PRISON 传动点场景的左边 有一段薄冰。可以用冰狼取得人偶

4. 当你第一次抓住 TK 的时候, CRASH DOLL 在平台上, 用 TK 移动 石块、取得人偶

5 在 RATSICLE KINGDOM 用 TK 拉动把手使冰雕转到左方, 跳上屋顶, 踩下一个开关后, 角落的一个升降平 台会启动,之后取得人偶。

6. 在 COLOSSEUM 当 你看到 SCORPORILLA (大猩猩)时, 爬上墙 壁到达 2 层 玩偶在边缘木桶后面

7. 在 EVIL SCHOOL 场景, 有弹 跳平台和冰柱从天而降的场景, 在右 侧的弹跳平台上。

8. 在 WASTELAND 最左侧有一个 转动的圆盘。需要 SNIPE (豺狼射手) 射击 4 个小圆盘, 完成后有平台带你

9 在WASTELAND平衡木游戏里

10. 在 JUNKYARD 条齿轮最上层 的圆形场景,在TNT 箱子后面。

11. 在 MOUNT GRIMLY 刚开始的 地方,有强风吹过的平台处,很显眼。

12 在 MOUNT GRIMLY 场景的第 二个需要时间减速通过的旋转平台附

13. 在 MOUNT GRIMLY 的迷雾区 域通过第一条窄路后。左侧的悬崖处。 需要二段跳取得



# WILMPA DOLLS

7 在传送点区域的平台上方,很 容易看到。可以用摇杆一圈加跳取得

2 继续前进,有几块移动的石头 平台,在其中一块的桥墩处,比较隐蔽

3. 在第一扇你需要用转圈技能打 开的门里

4. 在有 N.Gin 场景, 你踩下开关 打开一扇门。 人偶在左侧平台处

5 在平衡木游戏的终点

# ICE DOLLS

1 COCO BOSS 战后,路过储存点 | 后往上, 打破一堵墙, 人偶在非常高 的顶端,需要在怪物身上按8大跳才

2 同一场景、圆筒滚石到顶后跳 到一个弹跳平台上,继续网上可以看 到,这里比较难,要多试几次。

3 传送点场景继续前进,有一面 冰悬崖需要你爬上去,在最后一级不 要爬上去, 往右爬可以来到一个新地

4 在 Ice prison 需要攀爬的场景。 在第二面墙壁往下滑可以来到一个平 台,上面有一个人偶

5. 一个需要 TK 拉动平台往上前 进的场景中, 在第二个平台处, 很容 易看到。

# EVIL SCHOOL DOLLS

1, 在 EVIL SCHOOL 一个明显的 拉手(TK可以拉的那种)旁边。

2. 在进入 EVIL SCHOOL 前一个 爬冰面的场景(有冰柱下落),爬到右 上方的边缘可以看到一个平台,沿着 跳过去可以找到。

3.EVIL SCHOOL 正门口的一个木 箱子里,用怪物破坏。

# WASTELAND DOLLS

1. 在第一扇需要野牛滚球开门的

场景,某个平台上。

2. 在 Rhinoroller village, 村子中 间是一颗树, 在树的顶端

3. 当 从 Rhinoroller village 返 回 Wumpa island 时,控制野牛滚地跳上 一系列传送平台。人偶在接近第一个 环状平台的空中。

4. 在即将进入 Junkyard 的场景, 玩偶在最高处的山上,你要从对面才 可以爬上去

5. 在 Rhinoroller village 外, 用 Snipe 或者 Stench 站在平台上射击所 有转动的圆盘。

# JUNKYARD DOLLS

1 进入场景后右侧的一辆卡车上 2. 进入第二场景后, 人偶在第一 个齿轮的最高处, 炸弹旁边,

3.Crunch 的 BOSS 战, 人偶在右

4.Crunch 的 BOSS 战后,在一个 毒水区域人偶在空中,接近第一个竿 子,从右侧上去然后滑到左侧即可取 得

5 当你踩下2个开关打开 Mount Grimly 的大门时,人偶在下个场景大 转盘的顶端。

# MOUNT GRIMLY DOLLS

1. 在一个用时间减缓技能通过-系列升降金属平台的场景中, 人偶在 最里侧。

2. 在一个用时间减缓技能度过三 个移动平台到达右侧的场景里。在路 的尽头。

3. 在 Mount Grimly 的迷雾区域里, 通过一条窄路,右侧有一条路可以绕 回开始处。

4.Mount Grimiy 的平衡木场景的

5.Mount Grimly 的 BOSS 战 后, 操作一只童鱼手的牛头怪踩下一个巨 大的按钮前进。你会很轻易地在平台 上发现最后一个人偶





《乐高蝙蝠侠》是系列中比较早 期的作品,和其他的乐高游戏比起来, 本作是最值得推荐的,理由有三:

一、本作全成就难度低。游戏中 存在着不影响成就获得的秘技(仅一 个成就不能用秘技完成), 秘技的内 容包括无敌、隐藏要素探测器、分数 加倍、直接开启隐藏要素等等。可谓 相当NB。

二、本作的日版和其他版成就分 并,可以拿两遍。日版除了语言为日 语外, 其他方面没有区别, 就连成就 列表都依然是英文的。

三、本作价格低廉。由于本作曾 经推出过随机器同捆的合集, 所以如 今全新游戏的价格才几十块钱,相当

综上所述, 本作实乃成就犯必玩 神作,不可错过

# 实用密码大公开

乐高游戏的全成就路线都差不 式收集漏下的隐藏要素,之后再满 多,首先是通关,通关后在自由模 足一些特定要求 乐高系列从来都

有不少秘技, 而本作更是可以直接 输入密码来开启各种隐藏要素和秘 技,相当实用。

输入密码的方式是在基地的电

脑里选择输入密码, 日版的指令为 "コード入力",下面就为大家公布 全部密码!

cts X.)	42 ph 42 M
密码	对应效果
9_RGNB	A ways Score Multipy(始终处于分数酬倍的状
p ==	态)
TLBEKT	Area Effect
NBJZEK	Armor Plating
XFP4E2	Bats
RAFTU8	Beep Beep
DY13BD	Character Studs
TQ09K3	Decoy
GEC3MD	Disguise
EWAW7W	Extra Toggle
JRBDCB	Fast Batarangs
GHJ5DA	Fast Build
RM4PR8	Fast Grapple
ZOLM6N	Fast Walk (Magnet sult)
D8NYWH	Flaming Batarangs
XPN4NG	Freeze Balarang
KLKL4G	Ice Rink
ZXGH9J	Minikit Detector(隐藏要素探測器)
TNTN6B	More Detonators
КнЈ544	Piece Detector
MMN786	Power Brick Detector
N4NR3E	Score x2 Multipher (得分2倍)
CX9MAT	Score x4 Mult pier [得分 4倍]
MLVNF2	Score x6 Multiplier ( 得分 6 倍 )
WCCDB9	Score x8 Multiplier(得分8倍)
YK4TPH	Silohuettes
THTL4X	Sonic Pain
LK2DY4	Stud Magnet (大范围吸收金钱)
HJH7HJ	Regenerate Hearts
KNTT4B	Bat-Tank

密码	对应效果
LEA664	Bruce Wayne's Private Jef
MIAAWW	Catwoman (Classic)
HPL826	Catwoman's Motorcycle
HJK327	Clown Goon
HGY748	Fishmonger
XVK541	Freeze Giri
DUS483	Garbage Truck
GCH328	Goon Hexcopter
CHP735	Harbor Helicopter
HS000W	Mad Hatter's Guder
M4DM4N	Mad Hatter's Steamboat
NYU942	Man Bat
MKL382	Military Policeman
ICYICE	Mr. Freeze's Iceberg
BCT229	Mr Freeze's Kart
NKA238	Penguln Goon
BTN248	Penguin Goon Submarine
LJP234	Police Bike
PLC999	Police Boat
KJL 832	Po ce Car
CWR732	Ponce Helicopter
HKG984	Police Marksman
CRY928	R daler Goon
XEU824	Riddler Henchman
НАНАНА	Riddler's Jet
NAV592	Sa lor
JFL786	Scientist
PLB946	Security Guard
JUX657	The Joker's Van
EFE933	Two-Face's Armored Truck

密码	对应效果
DWR243	Zoo Sweeper
WYD5CP	Invincibility ( 无故 )
18HW07	x10 Score Multipiler (得分 10 倍)
EVG26J	Fast Places
ZOLMON	Walk Faster
_XLDY6	Immune to Freeze
ML3KHP	Extra Hearts (生命值上限增加)
BBD7BY	Slam
XWP645	More Batarang Targets [ 飞行道具可锁定更多
	目标)
ZAQ637	Alfred Pennyworth
JKR331	Batgirl
BDJ327	Bruce Wayne
DDP967	Commissioner Gordon
XVK541	Freeze Girl
UTF782	Joker Henchman
CCB199	Joker (Tropical)
JCA283	Mad Hatter
MVY759	Nightwing
BJH782	Penguin Henchman
KJP748	Penguin Minian
GTB899	Poisan Ivy Goon
JAY983	Police Officer
HTF114	SWAT
NuL412	Yeti
RDT637	Harley Quinn Hammer Truck
MAC788	Police Van
VJD328	Police Watercraft
TTF453	Robin Sub

看到这么多密码, 你是不是眼 睛都看花了? 其实这些密码并不用 全部输入,只需要开启表中带有中 文翻译的那几项就绰绰有余了

当你输入完密码之后,只要在 游戏中按 START 键暂停, 之后选

择 EXTRA, 就可以手动将这些秘技 逐一打开。

需要注意的是,有 个成就

是无法用秘技获得的, 那就是 Unpreakable, 不过无任何难度。

# 熟菇物瓜

本作的故事分英雄和恶棍两方进 行,每个势力都有3章,每章有5关 一开始是英雄第一章, 打过之后可以 进入恶棍第一章, 之后是英雄第二章、 恶棍第二章、英雄第三章、恶棍第三

英雄的大本营是蝙蝠洞, 起点是 选关的房间,靠近相应的载具就可以 选关。从这个房间的左下角坐电梯上 去,会来到二楼。而从右下角出去, 会来到博物馆。二楼有电脑、更衣室, 最右边有一个开关,拉下之后就会来

到恶棍的大本营——疯人院。疯人院 来切换角色,由于故事模式不能切换 的构造则比较简单,开关往左是选关

每个关卡第一次挑战时只能选择 故事模式, 打过之后就会开启自由模 式。自由模式的特色是可以按LB/RB

角色, 所以游戏中每一关要想完美的 的房间,右边是自定义角色区和博物 话都至少需要打两遍。其中第二遍就 要在自由模式中完成。玩家打第一遍 时不必太在意隐藏要素,等通关之后 再回来补就可以了。

# 全成就路线图

成就数量	1000点/46个
难度	**
在线成就点数	无
全成就所需时间	20 小时
有无会错过的成就	无
有无秘技	有
有无成就 BUG	无
特殊要求	无

本作并没有会错过的成就。但为 了方便大家,下面将按照流程的顺序 来写成就攻略。如果你错过一两个也 没关系,可以立刻在自由模式中补齐。 开始游戏后先不要用秘技, 在第一关 就能解除不少成就、

# 属天福群

英雄篇 1-1

Boy Wonder.

104

用罗宾 (Robin) 连做 20 个后空翻...

[[]] 后空翻的指令是左裾杆的 后方向 +A 键 只需要让罗宾靠墙 站好, 之后扳住左摇杆的后方向再 连按 A 键, 很快就能解除

Shot to the goon.

■ 这个成就在很多地方都可 以完成,最快的地方是英雄篇 1-1, 当你从上层平台拿到蝙蝠侠的炸弹 装后,只要跳下来就会立刻受到一群 敌人围攻 如果你错过了也没关系, 后面的流程中多的是机会来解除

8秒内打败8个敌人

Eat floor... High fiber. 🈘

用蝙蝠侠的投技干掉 20

先按B将敌人抓起来, 之后再按一下B就可以将敌人摔倒 用这招干掉20个敌人就可以了



Natural Habitat.

将英雄篇 1-1 的全部路 灯都破坏掉。

② · · ) 这些路灯全部分布在道路 两旁,没有位置特别阴险的,走过 去按X将它们全部干掉吧。



**Untreakable**.

30a

**元素说明** 在未使用任何秘技的情况 下,不死完成任意一关。

《 这是本作惟——个不能用 秘技取得的成就, 不用说, 自然是 推荐打全游戏的第一关来解除。如 果不幸将电脑控制的队友打死是没 有问题的, 但玩家控制的角色不能 死亡,包括掉落悬崖也是不被允许 的。实战中可以多用蝙蝠侠的投技, 出红心的几率较大。拿到这个成就 之后,就可以全程开着秘技爽了!

# Sidekick.

双人合作打过任意一关。 注意 注意一定要从头到尾双人 打过一关才算数,可以在打过第一 关之后回蝙蝠洞, 在开双打的情况 下重打第一关

# 英雄篇 1-4

# The Destroyer of Worlds !!!

月蝙蝠炸弹 - 次破坏 12 个目标

**《**》《 》 本关一开始可以组出大量 胡萝卜, 往中间放一个蝙蝠炸弹然 后引爆就行了 推荐在自由模式中

# 英雄篇 1-5

注意:本关的 BOSS 需要全部 以蝙蝠侠击倒,这关系到成就"Tne Most Dangerous Man on Earth." 如果错过,可以日后来补

# 🤐 Gentlemen, start your screaming. 🍪 🛦

乘坐载具时一次性撞倒5 名敌人

**了** 只要按照本关正常流程一 直开汽车前进,很快就会遇到 大 群敌人, 之后用力撞上去就可以了

# Super Builder.

20a

累计组装 50 个乐高玩具。 况下应该是在本关解除

# ts it a bird? Is it a plane? 10 &

滑翔 9 秒钟

第1.3 在本关第一小节,最后会 坐电梯来到最高处。此时别急着进 门,只要换上蝙蝠侠的滑翔装,按 住A键从楼上跳下去。就可以解除 这个成就了

# Hero.

25

打过英雄篇 1-5。

# Justice League.

获得全部的英雄角色。

在打过英雄篇 1-5之后, 在蝙蝠洞的电脑里将能买的角色全 部买下就能解除(其实你只缺两名 角色。

# 恶棍篇 1-2

# ice to see you.

用急冻人(Mr.Freeze) 冻结 50 个敌人。

使用急冻人时按住B键 不放,就可以将敌人冻住。如果本 关之内未能解除, 可以以后来补

# 🎆 The Richest Man in Gotham. 🦓 🛦

**获得 4000000000** 元 11. 2 2 这个数字虽然看着惊人,

但只要你始终开着得分翻倍的秘技。 在 3840 倍的加成之下差不多在本 关过后就能解除这一成就了

# 恶棍篇 1-5

# 🧰 0000001 00000011. 🎎 🛦

**《** 人工 人工 本关剧情成就,不会错过

# Villain.

25点

打过恶棍篇的 1-5

# 英雄篇 2-1

注意: 本关的 BOSS 需要以编 蝠侠击倒, 这关系到成就 "The Most Dangerous Man on Earth "如果错 过,可以日后来补

# 英雄篇 2-3

# Mice Outfit!

70a

**新**、**等**以 获得全部的服装。打过本 关就可解除,和剧情成就差不多。



# 英雄篇 2-5

Super Hero.

フ語点

打过英雄篇的 2-5。

# 恶棍篇 2-1

# Say helle to my intle friends. 👫 🛦

用企鹅人 (Penguin)的 炸弹干掉 20 个警察

控制企鹅人时按B键就 能放炸弹,不过需要注意的是只有 警察才算数。如果本关之内未能解 除,可以日后来补。

# Throwing up.

20k

233点

254

第二节节 用超级力量干掉 50 个警

超级力量是指部分角色的 B键投技,这些角色是贝恩(Bane)、 泥人 (Clayface)、杀人鳄 (Kler Croc )、人形蝙蝠 (Man-Bat )。同 样需要注意的是只有杀死警察时才 算数,如果刷不够可以日后再来

# 恶棍篇 2-4

Make it snappy.

本关剧情成就,不会错过

# 恶棍篇 2-5

Super-villain.

打过恶棍篇的 2-5

# 英雄篇 3-2

# There and back.

用 Batarang 一次性破坏 10 个物体

Batarang 就是蝙蝠侠和 罗宾按住X键不放时使用的飞行道 具, 要想解除这个成就, 你首先需 要开启锁定更多目标的功能,这个 功能可以直接输入密码 XWP645 来 获得。开启该能力之后打本关,开 始后不会你会看到有个看板上有一 排小旗帜一样的东西。一口气锁定 十个再放出去就可以轻松解除这个 成就了。

# 英雄篇 3-4

Kill-a moth.

2日点

從人行動打败本关的 BOSS 飞蛾 人 (Killer Moth )。

# 英雄篇 3-5

# The Most Cangerous Man on Earth 20.4

用蝙蝠侠击败小丑 (Joker)、双面人 (Two-Face)、出 谜人 (Riddler)、猫女 (Catwoman)。 如字面所述,一定要用编 蝠侠击败这4个BOSS,途中不算, 只看最后一击。其位置分别在:英 雄篇 1-5 (双面人、出谜人)、英雄 篇 2-1( 猫女 )、英雄篇 3-5( 小丑 )。



Crusader.

25ª

**建设** 打过英雄篇的 3-5



# 恶棍篇 3-1

# Oh, I got a live one here! 10 \*

用小丑电 30 个敌人。 控制小丑时按B键就可 以使出电击。



Scare Tactics.

10a

用稻草人 (Scarecrow) 恐吓 5 个敌人

对着敌人按住B键不放 就可以恐吓他。在第3章中就有机 会使用稻草人,大家可以留意一下 [好吧] 笔者承认是忘记哪关开始能 用稻草人了……」

# 恶棍篇 3-4



# Coublepot School of Orlving. 20 a

用机器人破坏全部车辆 本关的最后, 玩家会坐上 巨大的机器人、控制机器人走到车 辆上就可以将其破坏掉。这个环节 非常短,一开始完全不用操心。

# 恶棍篇 3-5



Crime Lord.

25a

化介绍 打过恶棍篇的 3-5





# 

通关之后, 玩家已经拿到了大部 分角色,这个时候就可以用自由模式 来补齐剩下的成就了。我们的最终目 标是完成度 100%, 要想达到这个目 标,我们需要做的事情是:

- 故事模式全部通关。
- ・找到 300 个收集品(毎美 10 1)0
  - ·找到全部 25 个人质
  - •找到 30 个红色乐高块。
  - 买完所有能买的东西

有了通关的基础,玩家在补齐隐 藏要素时应该不会有多少问题,不过 时间还是要花不少的、

# Be a Hero.

40a

在每关都进入 SUPER HERO 状态

进入 SUPER HERO 状态, 该成就要 求在30关里全部进入这一状态。如 果你始终开着 3840 倍的秘技, 那么 进入这一状态只不过是瞬间的事儿, 基本上除了第一关外没有漏的可能。

# It's the car, right?

成就说明 购买全部载具

通关之后在基地买光载具

即可

# Down the rabbit hole. 20 a

用 疯 帽 子 ( Mad Hatter ) 控制 5 个敌人自杀

最佳地点是恶棍篇的 1-2, 这关有个地方需要你控制无 事市民来开机关,只要你操纵他不 断往悬崖里跳,5次之后就能解除。

# Start of something wonderful 15 🛲

用小丑电小丑

**在** 选择小丑进入任意一关的 自由模式, 然后把两个角色都换成 小丑, 走过去按B键……成就解除

# Smash Gordon.

Gordon la

用小丑女( Harley Quinn ) 的锤子干掉戈顿 (Commissioner

20a

开双打进入任意一关的自 由模式。1P 为小丑女,2P 为戈顿。 然后用 1P 走过去按 B 键 …… 成就

# Se Blank Backbreaker 204

用贝恩(Bane)给蝙蝠 侠来个后背摔

开双打进入任意一关的自 由模式, 1P 为贝恩, 2P 为蝙蝠侠, 然后用 1P 走过去按 B 键使用投技, 注意只有后背摔才能解除成就

# Who needs curiosity? 20 a.

打倒猫女9次

难道我们要把猫女当 BOSS的那关打上9遍?不用,还 是双打大法, 1P 任意角色虐 2P 猫 女N次即可

# Heads I win, tails you lose. 20 🛦

用双面人(Two-Face) 在任意一关内干掉 10 个流氓和 10 个警察

**正** 正常情况下比较麻烦,同 样是双打大法, 1P用双面人, 2P 选择流氓,但需要注意的是,进入 游戏后 2P 要断开, 之后让双面人 建20次即可。注意流氓是指名字 中带有 GOON 的杂兵,而警察特指 POLICE OFFICER 这个 NPC

# Kiss from a Rose.

验证 验在食人花上干掉 15 个 敌人

正常流程中只有一关能骑 食人花,不过该关敌人不多。最佳 地点还是在恶棍篇的奖励关。在第 二个区域有无限多的杂兵供食人花 享用。

# Thanks a million.

完成恶棍篇的奖励关。

悉根篇的奖励关在疯人院 的博物馆里, 出现条件为恶棍篇的 全部 15 关均进入 SUPER HERO 状 态。本关的过关条件是获得100万 元, 倍率秘技无效。总的来说不是 什么问题。

# 5 mily mountain brive 311a

完成英雄篇的奖励关

英雄篇的奖励关在蝙蝠洞 的博物馆里,出现条件为英雄篇的全 部 15 关均进入 SUPER HERO 状态。 本关的过关条件是获得 100 万元, 但 本关一共也只有 100 个 1 万元的钱币 让大家捡,而且倍率秘技无效,所以 比恶棍篇要难不少 这一关可以分为 三个部分, 首先是一楼左边的 2D 游 戏,一共47个1万元钱币,游戏结 束后还有1个;其次是楼顶的推球游 戏,一共50个1万元钱币,游戏结 束后还有1个;最后是整宪门口的草 地,有1个1万元钱币,加在一起正 好 100 个 三个部分顺序不拘,不过 由于后两个部分的钱币一目了然,因 此推荐先玩 2D 游戏, 如果拿不到 47 万就可以直接放弃了 该游戏的秘诀 就是要多用炸弹, 难度其实也不算大

# Dressed to Impress.20 a

. . . . . 购买全部的服装升级

100% 该成就要求玩家找齐全 部红色乐高块, 之后在基地中购买 可用秘技直接调出来,但建议在收 集其他隐藏要素的过程中顺手完成

# Vigilante.

25 a

**秋**出全部 25 个人质

# League of Assassins. 30 a

获得全部的恶棍角色

和英雄角色不一样,全部 的恶棍角色比较麻烦,原因在于有 一名角色一定要在救出全人质后才 能在基地中购买。其他角色都可以 用秘技直接调出来。但惟有这名角 色是一定要靠找齐人质才能购买的

# Memorabilia.

35万点

找到300个收集品(每 关 10 个 )。

The city is safe\_ for now. 3 8 &

游戏完成度 100%



与大多数按照章节推动流程的 传统动作游戏不同,本作加入了一 些 RPG 的元素,例如开放式的任务 和无缝连接的地图;游戏的打击手 感值得称道。千人同屏的攻城战即 使现在来看也算得上气势磅礴;惟 一遗憾的是任务内容稍显单调,不 同岛屿之间的场景变化不大。除了

几个收集成就需要一些耐心外, 本 作的其他成就相当好拿,即使不擅 长动作游戏的玩家也可以在 10 个小 时左右完美游戏。我们曾经在之前 为大家介绍过本作,不过对于成就 方面的内容提得不多,这次我们将 用较少的篇幅来帮助成就犯们迅速 完美这个游戏。

成就中有难度相关的成就,不 想打第二遍的玩家请直接选择 Hard 难度开始游戏。Hard 难度下敌人的 攻击还是很有威胁的,一定要使用 LT+A 及时躲避,成功闪躲后会出现 有利于反击的慢动作。再配合 Thor's Hammer (LB+X), Baldur's Curse (LB+Y)两项比较实用的技能,会让 战斗部分轻松很多, 切记不要和成群 的敌人死磕, 否则只有被秒杀的份。 升级魔法和购买技能的开销比较大。 建议先在商店购买三种宝藏地图, 虽 然花费的金币可能稍多一些, 但带来 的回报更为可观(地图上出现的黄点 就是宝箱、钱袋的地点》。

游戏的任务种类很少,大致可以 分为三类,以下是各种任务的几点提

1 解放类任务:这类包括解放 各种据点、解救维京勇士等、玩家只 需要杀光看守的敌人便可完成任务。 中后期会遇到重兵把守的据点,如果 能在不被敌人发现的情况下慢慢靠近 牢笼并释放勇士就会大幅度降低任务 的难度,重获自由的勇士会与玩家一 同对抗守卫。倘若不能寻找到一条潜 入的路线, 也可以使用各个击破的办

法消灭看守,同时要观察周围有没有 背着号角的敌人。如果被他发现一定 要在他吹响号角前杀掉他,否则周围 的敌人听到警报后都会前来救援。

2. 寻找类任务: 这类任务包括 寻找召唤神龙的道具、开启机关等。 有一些地方需要利用周围环境才能到 达,例如在 Niflberg 中解放 Gorge 后需要开启前方的吊桥,与Gorge 的地下通道守卫对话, 便可以从通道 来到吊桥的后方, 利用楼外的藤条可 以爬至最顶层。消灭敌人后放下吊桥 即可开诵成功的道路。

3. 攻城战:需要先完成指定的 任务后才能进行攻城战、主角在攻城 中阵亡后会以满血复活的状态重新加 入战斗, 所以不必在攻城战中畏手畏 脚,在攻城战中的首要目标是可以不 断召唤士兵的巫师,只要消灭周围的 魔法水晶就可以使用 QTE 将他杀死, 同时在攻城战中还可以召唤神龙(次 数有限)对巫师予以致命打击。消灭 成内的主要目标后(巫师、统帅、巨 人)便可夺取城市。

注,在完成任务的过程中注意寻找不同区域 的 Leystone (传送石。闪烁蓝光的石碑)。玩家可 以通过传送石迅速到达各个地点。非常节省时间

成就数量	1000点/50个
後期	A cheered at
在线成就点数	无
全成就所需时间	10 小时
有无会错过的成就	2个 (Skullbagger 1、
	Skullbagger 2 )
有无秘技	无
有无成就 BUG	无
特殊要求	无

# 剧腊类成就

Niffberg Supplies Freed 20 at

解放 Nifiberg 区域内的村 庄和采石场、

20 A Secretive Rogue

完成潜入 Darkwater 的任

Dragon Summoner 15\*

找到 Dragon Gem Hugin 和 Dragon Amulet 并召唤出神龙。

Hero Of Darkwater 10 a

**展議場** 率领军队取得 Darkwater 战役的胜利

**65.** Savior of Niffberg Normal **25** a

在Normal难度下解放 Niflberg 区域。

Savior of Hiflberg Hard  $35 \pm$ 

ANN 在 Hard 难 度 下 解 放 Niffberg 区域。

A Hero Of Holdenfort 10 a

率领绝对取得 Holdenfort 战役的胜利。

Gatcliff Supplies Freed 20 a

解放 Gaicliff 区域内的村 庄、木材场以及采石场。

Oragon Master

光码 找到第二颗的Dragon Gem 并召唤出神龙。

15a

10a

10.

Demon's Nemesis 40 a

条掉 Hel 的将军 Drakan

Hero Of Caldberg

率领军队取得 Caldberg 战役的胜利。

Redeemer Of Galcliff Normal 30 🛦

在 Normal 难度下解放 Galcliff 区域

🙈 Redeemer of Galcliff Hard 40 a

在Hard难度下解放 Galcliff 区域。

Hero Of Thornvik

■ 無機関 率 领 军 队 取 得 Thornvik 战役的胜利。

🚺 isaholm Supplies freed  $20\,\mathrm{m}$ 

解放 Isaholm 区域内的村 庄, 木材场以及采石场。

Dragon Overlord 15<sub>a</sub>

找回最后的 Dragon Gem 并召唤神龙。

Hero Of Midgard 28a

率领军队取得 Thornvik

战役的胜利。。



# No Need For Immortality 50 a

率领部队攻克 Hei 的堡垒 的过程中没有使用到永生。

成就说明与取得方法有 很大出入,即使玩家在攻打堡垒的 过程中重生也不并影响成就的取得, 击败 BOSS 后该成就便会和通关成 就一起解锁。



# Wiking Conqueror Normal 38 🛦

在 Norma. 难度下完成游 戏。



# **X** Viking Conqueror Hard **60** \*\*

在 Hard 难度下完成游戏。

# 技能、魔法 道月类所就

# Wiking Butcher

10a

4.17. 在竞技场内学会1项技能。



# Viking Slaughterer 12\*

在竞技场内学会4项技能。



14a

在竞技场内学会8项技能。



16a

在竞技场内学会12项技能。



# Wiking Blademaster 18 🛦

在竞技场内学会全部技能。 玩家需要花费金币才能在 竞技场 (Battle Arena) 中学习技能, 前一个区域没有学到的技能会保留 到下一个区域、只有到达 Thornvik 才能学到所有技能。在每个区域的 初始地图中是没有竞技场的。随着 剧情的推进竞技场必定会出现, 玩 家不必为找不到竞技场而担心。



# Odin's Doomsinger 5±

使用满级的火焰属性杀死 1名敌人。



# Heimdall's Enforcer 5a

**使用满级的寒冰技能杀死** 1名敌人。

# Thor's Mortal Lightning Rod 5.a.

**使用满级的雷电属性杀死** 1名敌人。

到达第三个岛屿后可以 把三项魔法属性升至满级, 之后分 别使用三种魔法杀死一名敌人即可 (RT+X、Y、B对应三种魔法,)。

# Friend Of The People 10 a

累计使500名维京战士 获得魔法效果。

**建设建设** 当发动魔法属性时,周围 的维京勇士也会获得同样的魔法效 果。在攻城战中多发动魔法即可。

# Deadly Axe Juggler 15±

使用投掷斧头杀死5名敌

在商店可以购买到投掷斧 头,携带上限为10个。接近敌人 时按住 RB, 敌人头上会出现 QTE, 这时候按X投掷出去即可干掉没有 防御装备的敌人。建议在游戏初期 解锁该成就,投掷斧头对中后期的 盾兵作用不大。

# The Flames of Freya 20 a

使用 flamepot 烧死 10 名 敌人。

并成功解救 Brewery 的维京战士 后可以在道具商店购买 flamepot, flamepot 的携带上限是3个。最好 在未被敌人发现的时候就将燃烧瓶 投掷出去(部分玩家可能需要烧死 20 个敌人才能解开成就 》。

# 流玩类蔬菜



25A

杀死 1 名巨人。

在第二个区域的最后一战 中会首次遭遇巨人,除了注意使用 LT+Y 躲避外,还要注意起跳躲避巨 人的双手震荡攻击。当巨人身上出 现 B 后发动 QTE, QTE 分为三部分, 每一部分结束后需要靠近巨人按日 重新发动 QTE。

# **Killer of Giants**

5a

杀死5名巨人。

# Champion of Champions 25 a

**承死 1 名敌军统帅。** 

## 5a King Of The Block

杀死 10 名敌军统帅。

直接 攻城战和拿取重要道具时 会遭遇统帅。统帅手持巨剑体形也 比杂兵大得多,累计杀死 10 个即可。



# The Perfect Killer

无伤的情况下杀死 1 名敌 军统帅。

最有效的方法是战斗时发 动寒冰的附加属性(建议2级以上并 且保留足够多的技能槽), 使用 A 攻 击四五次后准备闪避(LT+Y)。用这 种套路攻击 2、3 次后便可发动 QTE 终结统帅,切记每次攻击不要贪多。

# **Demon Hacker**

JA

25点

45a

! 使用终结技杀死25名敌人。

# Demon Eviscerator 20a

使用终结技杀死 100 名 敌人。

# Death King

使用终结技杀死 150 名 敌人。

mixe注 敌人临死前会出现 QTE, 这时用X肢解敌人算作一次终结技。

# Blinded To Fear

不使用药瓶的情况下杀死 50 名敌人。

# Assassin of Assassins 15 a

杀死一名刺客。

和客是身形较小,移动速 度较快的敌人, 在剧情推进到 1/3 左右的时候出现。



😭 Euthanasia Euphoria 🛭 🖼

**成的** 使用防卫技能把敌人推下 悬崖。

首先需要在竞技场购买 Baldur's Curse, 使用该技能(LT+A) 将 20 名敌人推下悬崖后解锁成就。

# They Hever Saw Me Coming 20 &

成就说明 暗杀 100 名敌人。

make 在竞技场购买Fenrir's Bite 技能之后,就可以在未被敌人 发现并且距离适中的情况下使用暗 杀(出现X的QTE提示)。



10a

20×

35a

50a

**形成** 杀死 50 名敌人。



**承死 100 名敌人。** 

Thirst For Blood

**企作** 杀死 200 名敌人。

# Thirst For Blood

杀死 500 名敌人。

要求在一次流程内杀掉 500 名敌人, 如果在最后一次攻城 战前还没解锁该成就, 就要利用这 最后一次机会, 先杀够 500 人再继 续推进。

# 成集类成就

Skullbagger 1 #9 Skullbagger 2 的收集一定要在攻城之前偷偷潜入获 得, 否则在攻下城池之后骷髅会自动 消失,而 Skullbagger 3 不存消失的 问题,可以在夺得城市之后再收集。 每取得一个骷髅的同时都会自动保存, 所以不被担心被杀后丢失已收集到的 骷髅。收集过程中一旦与大批敌人纠 缠上, 就可以放弃抵抗, 死后利用传 送石回到城外或者城内的传送点。

# Skullbagger 1

154

收集到 Darkwater 的 6 个 骷髅。

東京 1. 从正门的左侧可以翻进 墙内,越过左侧的篱笆、骷髅就在 前方木箱后的斜坡上。

2. 重新回到城外, 从正门的右 侧再次翻入城内, 向右侧前进并偷 袭前方的守卫,这时耐心的等待巡 逻队走远再继续前进。走上斜坡后 不要同敌人纠缠。直接向左侧转去 XBOX 360

便可在篱笆附近找到骷髅

3. 同样是2的路线, 躲过巡逻 队后不要上斜坡, 走右侧的小道会 看到一面红木门。从木门对面的篱 笆翻过去再干掉3名敌人,之后在 右侧的水井旁边拿到骷髅

4 翻过刚才提到的红木门,在 右侧木箱的旁边可以找到另一个骷

5 继续前进, 在训练场(有两 名敌人在练习, 无视即可)前面的 火把处。可以找到被木箱包围的骷

6 继续前进,从前方的木箱斜 坡上去后一直踩着木箱前进。小心 不要惊动周围的敌人。走到尽头后 跳上有魔法石碑的山坡,从左侧第 二个石碑上向下跳, 可以在前方的 栅栏和木桶之间找到最后一个骷髅



化 收集到 Holdenfort 的 6 个 骷髅和 Caldberg 的 6 个骷髅

H代表 Holdenfort 处骷髅, C 代表 Caidberg 处

H1. 从左侧的栅栏缺口翻入城内, 正前方守卫的身前和栅栏之间有一个 計製

H2. 退回到城外, 再从城墙右侧

的缺口进入城内, 从前方的斜坡下去

(2个距离很近的斜坡), 躲避巡逻队 后再从左侧的第3个斜坡下去。火把 附近有第2个骷髅

H3. 从 H2 处斜坡上来后向右侧 前进, 可以利用前方的防洪闸门爬到 对面的区域,向右侧走到尽头,在一 个摊位的旁边可以找到骷髅

H4. 从 H3 附近的斜坡上去。在 一个被与屋顶同高的栅栏包围着的木 屋后有一个骷髅

H5 H4 右侧有的斜坡上去, 在前 方有火把的地方向左转, 翻过右手边 的第二个栅栏后能找到骷髅

H6. 回到 H4 的位置, 从小路向 右侧走,从大桥底部可以攀越至对面, 在左侧尽头的栅栏后可以找到骷髅

C1. 从右侧利用网绳爬入城内, 从平台跳下之后在最左侧的栅栏后可 以找到骷髅

C2 回到爬进城墙的位置,沿着 墙的左侧向前走,穿过小门之后走右 边的楼梯, 再利用右边的网绳下去, 杀死前面的守卫后左拐。在身旁的木 屋前找可以找到骷髅

C3. 回到网绳处再继续向前走, 从一个很长的台阶下去, 翻过道路的 木箱后继续前进, 利用前方的网绳下 去,继续前进会在右侧的箱子旁找到

C4 继续前进走到码头的尽头, 利用网绳爬至上方平台, 之后向右侧 前进。在一棵大树前可以找到骷髅

C5 拿到 C4 再返回网绳处, 这 次向左前进,前进的途中可以在右侧 的台阶上找到传送石,继续上第2个 台阶, 在第3个台阶的右侧可以进入 一条小路。小路的尽头处有第5个骷

C6. 从小路返回继续上第3个台 阶来到更高的平台,翻过左侧的栅栏, 沿着在屋子前进可以躲过路中间的巡 逻队, 走到栅栏尽头会看到另一个台 阶,继续上台阶就可以在右侧找到最 后一个骷髅

# Skullbagger 3

150

双视 收集到 Thornvik 的 4 个

Thornvik 的骷髅可以在夺 取城市后收集

1 从正门进入后向左侧走,在 左侧的墙根下可以找到骷髅

2 拿到 1 后继续前进, 在前方 木屋的右侧有一个斜坡, 上斜坡后 贴着右侧走, 在尽头的火把处可以 找到骷髅

3. 走过城内的小桥后沿着左侧 走,在一块巨石旁边可以找到第3 **个骷髅** 

4. 拿到 3 后爬上前面的巨石, 一直向前走可以找到一个塔楼、在 塔楼地下入口的左侧可以找到最后 一个骷髅

正:游戏中还会有收集 keggs 的 任务, 下过完成此收集任务不会影 响到游戏,流程以及任何成就的取得

# 

F 年 17 ]

本作是根据今年同名电影改编 的游戏, 游戏由 Activision 制作并 发行,手感操作都和《COD》颇为 一致, 当然游戏性那是差得相当远, 甚至没有联机模式。不过游戏也有 其独特的系统, 那就是舰队战。游 戏中玩家控制一名美国士兵在陆地 上推进,同时又可以指挥海上的舰 队攻击敌人, 玩起来还是颇有意思 的。总的来说游戏不算渣作,但我 想吐槽的是游戏中外星人的强度和 电影里真是没得比。特别是那个转 来转去的大齿轮,游戏中只要一发 霰弹枪就能击碎, 和电影中锐不可 当的势头相比实在差得太远了!

# 全成就指南

总的来说游戏的全成就要求不 高,首先是全难度通关。由于通关 最高难度可以解锁全部难度成就, 所以不用说自然是一上来打最高难 度比较好。本作的最高难度并不算 高、总的来说大概相当于《COD》 的 HARD 难度。全游戏中最好用的 就是霰弹枪, 真可谓是无坚不摧。 如果阁下的打枪本事不怎么高明, 也可以一上来先打最低难度熟悉一 下、待把其他成就全部解锁后再专

本作一共有4个难度, 选择最高 难度 Admiral 通关的话可以解锁全部 难度相关的成就。

Incoming!

10点

首次发动空中支援



心通掉最高难度。通关后打过的关 卡可以任意选择, 要补齐各种杀人 数、击沉数相关的成就非常轻松。

成就数量	1000点/33个
难度	**☆☆*
在线成就点数	无
全成就所需时间	8~12 小时
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就 BUG	无
特殊要求	无



Welcome to the Islands 30 a

打过任意难度下的 The Arriva, 关卡



多彩点

打过任意难度下的 Construction 关卡



The Dome

38a

打过任意难度下的 Overrun 关卡



30 m

图记记》打过任意难度下的 The Big Guns 关卡



No Man Left Behind 38 a

前 打 过 任 意 难 度 下 的 They re Back! 关卡



30a

打过任意难度下的 Retal atron 关卡



The Bigger They Are...3U.k.

打过任意难度下的 End Game 关卡



Earth's Hero

60a

第二十二 以任意难度通关



🌉 Havy Distinguished Service 🙃 🛦

以 Captain 或更高难度通



100\*

以 Admiral 难度通关



15点

**建设现** 累计拆除或安装 20 个炸

**建筑**基本上可视为剧情成就, 流程中可自然解除

# 所謂茶人物師師

游戏中基本上每把武器、每艘战 舰都有对应的杀人数、击沉数成就 而杀人数和击沉数可以用自杀重开的 方法来累积。例如用手枪干掉 10 个 人后按住 RB 键不放用手雷自杀,重 开后再用手枪杀敌会从第 11 个人开 始算起。如果通关后还嫌不够,可以 用选关加最低难度的方法来补齐。



用手枪干掉 40 个敌人



30a

30

用卡宾枪(Carbine)干 掉 40 个敌人

**本作的卡宾枪具有一定的** 瞄准辅助功能,在高难度下是非常 好用的。



UA

用 KRAW 干掉 40 个敌人 KRAW 就是外星人标准 枪,可调遍地都是。这种枪的特征 是连射时精确度更高。但长时间连 射会让枪口过热。



# Extra Credit

15a

用电磁枪 (Railgun) — 枪干掉3个或3个以上的敌人

这个成就建议在全游戏 第一次拿到电磁枪的地方(第4关) 取得。当时你需要在山上用狙击来 掩护队友,敌人会乘坐飞船分批到 达,有两三次机会都可以达成条件 记得要用电磁枪蓄力到最大才有群 杀效果, 如果失败就握雷自杀, 正好 还能解用电磁枪累计杀人数的成就。



# High Velocity

30a

用电磁枪干掉 40 个敌人



用霰弹枪干掉 40 个敌人 作为游戏中最好用的枪, 40 个敌人妥妥的!



用手雷干掉 40 个敌人



15 A

推制说明 一次空中支援干掉5个敌

游戏中有很多这样的机 会,特别是在坚守战时,纱迦在第 3 关 Overrun 中就达成了



用空中支援干掉 200 个

只要是能直接干掉敌人的 空中支援均有效。这个成就比较花 时间, 但也有非常简单的办法。选 择最低难度下的最后一关, 在原本 第二个 PEG 的位置过后不久, 你会 来到如图所示的地方,这时你需要 居高临下干掉敌人。这时只要对准地 下和平台上各赛一发空中支援,就 能秒杀这里的全部敌人。之后握雷自 杀即可, 重开的地方就在附近 注 意在经过检查点之前务必要先将两 艘战舰开到支援位置并蓄满支援槽, 不然等槽蓄满的话要消耗大量时间



# Fish In A Barrel

**设金点** 

干掉 40 个被 LRAD 打晕 的敌人

这个成就需要重点解说一 下。LRAD 是 USS Laredo 号的支援 武器, 你首先需要将其开到支援地 点,之后再呼叫空中支援。LRAD落 地后会展开一个力场,这个力场会让 敌人陷入短暂的晕眩之中, 成就的要 求就是干掉 40 个这样的敌人 注意 只有被打晕的敌人才算,被其吸引而 开火的敌人是不算的。解除该成就最 好的办法是选择最低难度下的第3关 Overrun, 本关开始后不久有一处需 要玩家坚守阵地的剧情。可以在这里 将 LRAD 射至角落, 然后玩家换上霰 弹枪,看谁晕就打谁。这么做的好处 是 LRAD 不会被敌人瞬间射爆, 当然 LRAD 到一定时间会自爆,不过自爆 正好可以炸死玩家重头来过



# 打削加天成城

2 2 3 4 5 5

和武器杀人数一样,战舰相关成 就也可以在通关后选关完成。其中 最麻烦的当属 USS Yukon 的击沉数, 几乎是一定要通关后才能补齐的。击 沉数的话,无论是玩家手动控制,还 是电脑自动击沉都有效。但无疑是手 动控制更为方便快捷, 而且也有对应 的成就。



# NOTiver Hazard Perry 30 a

製 写 の 用 USS Chesapeake 号 击沉 10 艘外星战舰。



30A

而放现明 用 USS John Quincy Adams 号击沉 20 艘外星战舰。



30 A

用 USS Missouri 号击沉 20 艘外星战舰



30a

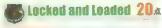
用 USS Laredo 号 击 沉 20 艘外星战舰



# Ticonderega

30x

用 USS Yukon 号击沉 20 總外軍战舰



成就说明 将一艘战舰强化至 MAX **原稿後** 很多人一开始都以为这个 成就是要求将一艘战舰的卡片栏全 部填满, 但实际上该成就不仅要求 填满卡片栏,还要将卡片全部强化 至最高级, 因此选择那种卡片栏少 的战舰反而更简单

强化卡片的方法就是重复使用 一样的卡片。由于卡片是随机出现 的, 所以要到后面几关才有解除的 机会



# Officer of the Deck 20a

艘外星战舰

**工** 手动控制的卡片就是舵图 案的那种,由于卡片是随机出现的, 所以记得一有就用。手动控制时没有 技巧可言, 瞄准后连按攻击键就 OK, 即使在最高难度下敌人也傻得可以。



# Down But Not Out!

15A

恢复5艘战舰

成就拿法 拥有 Recovery 卡片时, 可以将我方一艘被击沉的战舰重新 召唤回战场,累计5次这样的动作 就可以解除成就了。

# 其他成就



15ª

成就说明 找齐全部的 PEG

**成就拿法** 本作一共7关,每关都有 4个 PEG。具体可以参见本专辑附 带的光盘。

# **Naval Mastery**

10a

在第3关 Overrun 中夺 取全部支援点

成就拿法 只要将我方战舰开到地图 上的支援点即可、非常简单。





# Brought a Knife to a Gun Fight? 10 A

用手枪干掉一只 Thug

Thug 就是那种以近战为 主的大怪, 该成就只要求最后一击 用手枪即可, 建议是在最低难度下 先用霰弹枪轰上一两发(视距离而 定), 之后用手枪连射即可



1360

又一款根据电影改编的游戏。本 作的画面相当雷,玩法更雷。虽然还 是越腐视角射击的操作。而且也有掩 体设定,但玩家只能在 XY 二轴构成 的平面中移动。将敌人消灭完之后,

玩家角色会自动来到下一个战点。与 其说本作是动作射击, 倒不如说是光 枪射击比较合适。不过本作打得还不 至于让人恶心反胃, 加上成就好拿, 还是值得成就犯一试的

游戏要求最高难度诵关, 而最 高难度需要通关一次之后才会开 启, 因此玩家最低需要通关两次才 能全成就。游戏中收集升级点数可 以强化武器, 而武器的强化情况可 以继承到新一周目的游戏之中。玩 家只需先通关普通难度。之后利用 选关把除最高难度通关和双人合作 模式外的成就全部搞定。然后进入 OPTIONS 中将难度改为最高难度 Elite Agent, 之后选择第一关开始打 起, 打完即可解除最高难度诵关成

副體 & 难度所可

**开始故事模式后瞬间就能** 

就。最后补完双人合作模式就可以 需要注意的是, 游戏支持双打,

但只有 1P 才能解除成就。

成就数量	1000点/38个
难度	******
在线成就点數	无
全成就所需时间	8 小时以内
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就 BUG	无
特殊要求	无

# Ugly on the Inside 20st

成就说明 剧情成就,不会错过

20a

# Flying Car? Where? 20a

1/20 剧情成就,不会错过

# Kicking and Screaming 20 a

在与巨花怪 (Serleena) 的战斗中成功躲开被秒杀的危机

■ 巨花怪是游戏中一个比较 容易卡人的 BOSS。玩家只需用冰冻 弹将其身上的弱点冻住再开枪秒掉 就可以对其造成伤害。不过在 BOSS 濒死时它会用花藤将你拉至送往口 中。这一招是一击必杀的。对策是 用枪猛击其口旁的 4 片嘴唇状的东 西。将 4 片全部打掉后就能战胜它

# High Score 20a

**康熙说明** 剧情成就,不会错过

# @ Farm Crash-

204

测情成就,不会错过

# Assert Fail

20a

**夏**歲晚 剧情成就,不会错过

# This Won't Take Long 30 a

直接设计 剧情成就,不会错过

# High Standards

30a

市政最终 BOSS

本作的最终战比较简单 BOSS 的所有攻击里只有走过来砸你 和放小怪比较麻烦, 砸的那招可以利 用掩体移动快速躲开。之后正好换 大威力武器狂打;放小怪那招只能 用高射速的武器配合子弹时间来清 当 BOSS 的体力不多时会颓然倒地, 这时在其头上会出现一个巨大的圆 盘,这时需要开镜配合子弹时间来 轰掉圆盘上的带子, 将全部带子打 烂之后圆盘就会砸死 BOSS 了。

# **Junior Agent**

50a

以Agent难度打通故事模式

# Save the Universe 60A

成就说明 故事模式通关

# Senior Agent

60 k

以 Elite Agent 难度打通 故事模式

# 武器 & 技能成就

本作几乎所有的武器和技能都有 对应的成就, 所以一旦获得新的武器 或技能,就赶紧开始修练吧!用回到 上个检查点的方法可以累计相关数量, 非常方便。但每关的一开始不能使用 这招,必须经过一次检查点之后才行

# Domolition Expert 30.a

成就说明 在飞车环节用火箭筒干掉 20 个敌人

www 按 LT 就可以使用火箭筒, 不仅威力大,而且范围奇广、别说 20 个, 就算是 120 个也妥妥的

# 50 Enemies - Std. Issue 1995 3 🛭 🛦

用 Std Issue 1995 干掉 50 个敌人

■ Std. Issue 1995 是按←键 切换的武器, 顺带一提的是这也是游 戏中最实用的武器之一, 尽早强化

# 100 Enemies - Aderian Cressbow $30\,\mathrm{km}$

用 Adorian Crossbow 干 掉 100 个敌人

★就拿法 游戏中最初的武器,按↑ 键切换,能当狙用是其魅力所在



Enjoy the Ride

取得

# 25X Houte Forces

20a

在故事模式中达成 25 倍 分数倍率

在游戏中不断打倒敌人就 能令分数倍率上升, 而受到攻击就会 今其下降。25倍不是难事,只要枪法 不是太差,在流程中可自然而然解除

# Shattered Expectations $30\,\mathrm{Mz}$

用 cer 冰冻 30 个敌人 cer是按←键选择的技 能、该成就只要求冻住而不要求打 死,非常简单



# The Spice of Life

20A

成就说第 以十种不同组合干掉敌人 成就拿法 游戏中以不同的攻击方式 组合起来攻击敌人, 会令分数倍率 大幅上升;例如先冰冻再以弓射死、 先浮空再以霰弹枪点死等等。十种 组合毫不为难, 等武器和技能出全 之后就会自然而然地解除

# → What Goes Up...

20k

**建設** 对 20 个敌人使用反重力

成就拿法 反重力手雷是按↓键选择 的技能。该成就只要求浮空, 不要 求打死,而且该手雷的范围非常广, 非常简单

# Road Hog

20a

在故事模式中干掉 40 个

成就拿法 参见 Own the Road。

# Own the Road

20点

直接以 在故事模式中干掉 70 个 biker

成就拿法 biker 是指飞车关卡中出 现的那种同样开着飞行器的敌人, 70 个不用刻意去刷就能解除。

# The Gatherer

标移过去即可自动取得。

30点

度就说明 获得 50 个升级点数 成就拿法 打死敌人后会随机出现各 种道具,包括升级点数,只要将光 200 Enemies - The BANGer 30 at

成就说明 用 The BANGer 干掉 200

The BANGer 是按两次↓ 键所选择的武器。性能接近于霰弹 枪,个人感觉这是游戏中最强力的 一把枪,推荐优先升满

# **Juggernaut**

20点

用防护罩反弹 100 次敌 人的子弹

MAGE 防护罩是按→键选择的 技能,非常实用。在第一遍通关的 时候中。在强化之后你甚至只要开 着防护罩站在马路中央打就可以了。 而且顺便也能满足这个成就的要求

# Keep it Slow

**20** A

**建模的** 干掉 30 个因发动子弹时 可而动作变慢的敌人

就數章法 子弹时间是按两次一键选 择的技能,同样是极其实用的技能。



# Pest Control

30点

产业以上干掉700个敌人。方法不限

# 60 Enemies - Holsy Cricket 30 🛦

**通過機可用 Noisy Cricket 干掉 60** 个敌人

Make No sy Cricket 是全游戏 中最后入手的武器。是一把蓄力枪。 性能一般。推荐是配合子弹时间一 起使用

# **HOT Streak**

30点

**直接证明** 干掉900个敌人,方法不限

# Group Off

20点

直接 设守 在故事模式中摧毀3个飞

**成就拿法** 飞行平台是指那种上面站 着不少敌兵的大型 飞行器, 瞄准后 用火箭筒可以一炮轰掉。在游戏的 倒数第二大关也就是最后一个飞车 关卡中就有3个

# 250 Enemies - Tribarrel 30 a

用Tribarrel干掉250个敌人 MM 参 见 350 Enemies -

Tribarrel,

# 350 Enemies - Tribarrel 30 a

用Tribarrel干掉350个敌人

Tribarrel 是指,键选择的 武器, 性能类似于机关枪, 在特定关 卡非常有用

# Smile for the Cameral 10 a

消除 7 名市民的记忆

###### 这是系列电影中的经典桥 段,用一道光一闪,就能让看到外 星人的市民失忆。在部分关卡中会 出现无辜市民, 你首先需要用泡泡 弹(按\*键选择的技能)将其包住。 这样就不会对其造成伤害。过关后 你会自动对这些市民使用记忆消除 器,累计7人即可解除成就

# 双人合作模式 नांश

本作有一个名为 V.R Mission 的 模式, 其中包含了 Competitive 也就 是双人合作模式。本作的双入合作模 式没有任何难度可言, 虽然要求双打, 但只要接上两个手标就可以了, 2P 根本就无关大局。这个模式的成就要 求打过全部地图,外加曾在任意一个 地图中拿过30万分。由于该模式可 继承故事模式的能力。这30万分真 可谓是唾手可得。

# **Superior Fighter**

在任意一个V.R Mission 中拿到 15 万分

# **Superstar**

30a

25点

重量等 在任意一个 V.R Mission 中拿到 20 万分



25a

直鎖说明 在任意一个 V.R.Mission 中拿到 30 万分

# x Duelist

30a

打过双人合作模式中的全 部地图

成就拿法 一共有 12 张地图, 前 6 张和后6张不仅使用了同样的图片。 而且名字也非常接近, 但仔细看就 会看出不同。记得不要选错了

# 特殊成就

# (a) Hide'n'Seek

10a

成就说明 找出两个隐藏在市民中的 外星人

**建筑** 这两个外星人分别躲在第 4 关和第7关, 你需要按Y键进入 扫描模式, 然后将光标停在可疑人 物身上进行扫描,成功的话会显示 红色标记。最简单的方法是在第4 关最后冲出博物馆的时候, 注意看 左边某辆汽车旁,会出现几个市民, 其中一个就是外星人。扫描完成后 只要按 START 键选择回到上一个检 重点,之后把这个家伙再扫描一次. 就可以解锁成就了

# Dodge and Weave 20a

在第7关的飞车关卡中成 功躲开全部天雷

成就了。BOSS 会三次布下天雷网, 该成就要求玩家不能被天雷击中,至 于其他伤害没有问题 三次天雷网的 布局是一样的,只要背下来就可以 了, 总之还需要玩家自己多多尝试、 躲的时候要注意看分数倍率,如果有 下降的情况就果断重开。由于飞车关 是第7关的第二部分,不能直接选择。 建议玩家打到这里的时候先退出去 备分一下记录,如果出现自以为无 伤却没拿到的情况还可以补救





# 按键操作

	Treated Services
按鍵	功能
十字键-	使用攻击道具
十字键・	使用辅助道具
左摇杆	角色移动
右摇杆	准星移动/视角移动
LB 鑵	冲刺 奔跑(按住)
RB 键	使用能力
LT 键	瞄准
RT键	开火
LS 键	变形
RS 键	近身攻击
Y 鍵	切换武器
B鑵	换庘
A 键	跳跃
X鏈	上弹/动作键



There are		
	載具形态	
按键	功能	
左摇杆	移动	
右摇杆	方向盘	
RB 键	使用能力	
LT 键	加速	
AT键	开火	
LS 键	变形	
Y键	切换武器	
C) //Sk	TET DAY	

A鍵 跳跃/上升 X 编 上弹

BACK 观察(有提示出现时) START

# 系统解析

BACK START 观察(有提示出现时)



# 模式介绍

事 伊 本 新 重 小 様 遺 : 並 🗰 🏗 Campaign k 🏚 🎄 武(Multiplayar)。 集 集 集 (Encalation ) 世中華大權武畫

**输,绘画生模式等需要受验到两 表来从前来模式道** 



出游戏后,再想继续游 戏的时候量好选择继续 (CONTINUE)。这样就 能从上次退出之前到达 的储存点继续游戏。如果 法非常的循根有可能打 张顺序 连样可能会影响 到有难度要求的成就。

# 战场说明

因为有贴心的流程提示,本作 基本不可能遇到迷路的状况,子 弹、武器、能量块都是放置在地上 的,大部分场景中的这些道具都是 定时刷新,每到一个恶战场景,先 观察周围的补给放置情况是明智 的,在一周目的时候,不少战斗开 始前找到的武器都是接下来战场 的主力武器,不过到了二周目就完

全是另外一回事了,部 分原本性能就不俗的 武器升级后如虎添翼, 地上放着的那些家伙 也就没有登场的机会 爆炸物在场景里 显示为红色,部分要摧 毁的关键目标有红色

战场上可互动的机关大部分 都是控制杆或按钮,初期还有少量 装保险丝的任务,蓝色光束是为不 会长的变形金刚准备的,帮助它们 到达上层 在可控制的角色中,汽 车人里只有天火会飞。这货严格来 说不能算汽车人吧……),霸天虎 里只有声波和诈骗是不能飞的。



# 护盾耐久与生命值



在屏幕的左下角有两条槽, 上面一条是护盾耐久,下面一条 是生命值 护盾的耐久消耗完后 就会扣减角色的生命值, 生命值

相当不耐打, 会就没 只要角色一段时间 不受仓, 护盾的耐久是 能自动回复的, 但生命 值只能通过拾取能量块 来补充。游戏进行的过 程中, 玩家要时刻留意

的是护盾耐久,而非生命值,特 别是高难度下, 护盾没了基本离 挂掉不远了, 要赶紧逃走或者找 能量块

# 二周目继承

前次攝美剛。 医统会美毒病 尼主武器 网络重型武器 再万块镇。除了荒巷进皮外。黄 据信息都会是普遍意識 (1) 机括收集状准 使器持有精 金钱持有状态、武器升级状 **建、能力势入情况 证 商业玩家**等 多有一角仍其宣技打团準準值 層性智头来教社会事事功能 医为此制度程中的一些位置基本 都有印象。部分唯非被量也好描 前准备。

# 收集要素

本作的收集要素有两种共 六十六个,蓝图十五张和录音 五十一个,蓝图捡到后会自动解锁 商店中的武器,以后只要花钱就可 以买到并任意装备,录音类似于剧 情辅助,全部听完能对故事的理解 有帮助 收集要素与流程进度是分

升算的,玩家即使捡到收集不久后 就挂掉了,系统也是予以保存的,只 不过这个在游戏界面中没有明显 提示 流程储存中的提示是很明显 的,就在画面的右上角,想中涂退出 游戏的玩家记得等这个显示完全 消失后再退,以免发生悲剧

# 角色特殊能力

停住角色都有一项特殊能力。 南西机器人學亦和數具形态的能力 还是不一样的。按 RB 植发动、净刺 指揮可揮次他用。網條的特別能力 **非社会地形会刑不明。 宏观为抽册** 

菲波做过手脚所以不能自由变形。 具有在全身進在時被引き難才能變 形成恐龙形态,能力排鳞时间结束 看会自动变错机器人形态。着面单 **以有那次服务查示所着的能**值

# 换肩与潜入

本作没有掩体系 统, 那么应该如何躲避 敌人的子弹呢? 答案 就是换肩 把场景中 出现的掩体当成遮挡 物, 通过换肩来躲避敌 人的攻击 虽说玩家只 能用这种方式来挡子



弹,但敌人都是可以躲在掩体后面进行精准射击的,这个时候可以慢

慢瞄准, 也能用大威力武器把掩体炸掉, 或者用子弹爆炸半径较大的武器来攻击它们脚下的地面。

潜入基本是飞过山和红蜘蛛 两位拥有隐形能力变形金刚的专 属系统、潜行状态下走路不会产 生大的响声,从背后接近敌人能 够发动一击必杀,只要不被敌人 目击到杀人过程或者正面撞上敌人,基本都是不会被发现的,除非玩家自己乱开枪。需要注意的是一种会反隐形的敌人,这种敌人的脑袋上会发射出探测隐形的镭射光线,一旦被扫到就会立刻暴露,敌人也会马上进入攻击力超高的战斗状态,此时最好是逃



# 商店的作用

本作的商店可以用來购买成 看、升级武器、装备武器、购买 固有能力、购买道具,是玩家整 理装备的好地方,凡是买过一次 的武器都可以任意更换。在购入 了 HEALTH MATRIX和 AMMO DISPENSER 这两个固有能力后,商店还能加血和补充弹药。 在高店里进行消费后,系统也是 立刻储存,就算打到后面玩家挂 掉了,已经购买的东西不变,钱 自然也不会退给你。

# 武器性能分析

除了只能使用剑的钢锁以外,其他变形金刚都能同时持有一把主武器和一把重型武器 本作的武器和道具类型算比较多的,但侧重点都有所不

同,比较全面的武器就那么几 把,攻克困难难度全靠它们, 主武器其他升级项目购买后即 可解锁最强升级,重型武器则 只有两个升级项目

# 的钢锁以 同,比较

# PATH BLASTER

改革性會	
威力	8.10
射程	5/10
准确率	6.10
射速	6/10

97~	The bushes of the parties.	
de marioti de la mario anche	8 8 K	mat to my
TACHYON TRANSMITTER	瞄准时移动速度上升 50°。。	1400
QUANTUM STABILIZER	消除武器的后坐力。	2800
HYPER INTERLINK	提升 50% 的上弹速度。	3200
THE GAMBLER	一排子弹中随机一发携带冲击波效 果,消耗两发子弹	12000

# ●实用度解析

综合能力比较优秀的枪械之一。攻击范围适中。但准确率和 成力都不错。初期上弹时间稍长

# PHOTON BURST RIFLE

	t
威力	5.10
射稈	7/10
准确率	8.10
射速	3 10

	A P. D. Par	2
TACHYON TRANSMITTER	瞄准时移动速度上升50%。	1400
ION CARTRIDGE	提升弹夹的装弹数量。	1800
HYPER INTERLINK	提升 50°。的上弹速度	3200
PHOTON ACCELERATOR	缩短武器准备时间,允许自动射击	6000

# \*無用度解析

这把枪的实用程度跟游戏的 难度与进程有关,一周目普通难度 不,许多强力武器还没有解锁或购入,用它来打远距离的敌人是很不 错的。来到二周目武器基本齐全了 许多武器也都强化得差不多了,攻 击力和范围综合起来看性能超越它 "通過程度"。查詢港東京、最美體 "通過",被戰人產身後是難、周达總 枪近距离又没什么用,瞄准时还看 不到身边情况,因此实用性大減。

# **NEUTRON ASSAULT RIFLE**

27227377474	
威力	4.10
射程	5/10
准确率	5/10
射速	8/10

		3, 100
Marine Marie Comment		Acres & sec
AMPLIFIER PAK	提升武器子弹携带数量上限。	1600
QUANTUM STABILIZER	消除武器的后坐力。	2800
CYBER OPTICS	提升武器 50% 的准确率。	3400
POKE BETA	提升近身攻击 75°。的攻击力。	8000

# 实用度解析

射速优秀的武器, 比较好上 手。但攻击力有障。准确率也 一般, 距离稍远一点就需要开 很多枪才能打死敌人。在战斗

中很容易用光子弹。使自己陷入不利、特别是在高难度下。 敌人的防御力都很高,攻击效率低下和频繁去找子弹是致命的,实用度一般

# **SCATTER BLASTER**

表露性觀測	
威力	9/10
射程	4/10
准确率	5/10
射速	8/10

A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH			
ION CARTRIDGE	提升弹夹的装弹数量。	1800	
QUANTUM STABILIZER	消除武器的后坐力。	2800	
HYPER INTERLINK	提升50%的上弹速度。	3200	
FIREBLAST	发射的子弹有 25% 的几率使敌人着火。	9000	

# ◆实用度解析

近战能力相当优秀,大部分战斗的首选,比较类似于我们熟悉的 整弹模。本作的逻辑于一个基础 些远距离战斗也偶尔会有避弹枪兵 求购有攻桥兵器主动者。 语数是 迎给的实现在自然的上去了。—— 游戏中歌舞师李型的武器红柱道头 容量小,但这把枪是个例外,弹夹容量可观,另外有25%使敌人着火的 弹差差离的,平均等微发子弹 一套附带这种效果,用来对付毒 些边打边跑的敌人再好不过了,因 为它们跑着跑着就被烧死了。远距 离这把枪就是废的,但适当配合相 应的事型点系统即转次这个问题

# **RIOT CANNON**

medial and second	, 1
威力	6.10
射程	8/10
准确率	7 10
射速	5 10

A CAL	and the second	-
ION CARTRIDGE	提升弹夹的装弹数量	1800
SONIC BLAST	提升武器的射速。	2400
HYPER INTERLINK	提升 50°。的上弹速度	3200
PLANET BUSTER	每排弹夹的最后一发子弹具有 500% 的攻击力。	10000

# **◆**实用度解析

[14],于**冯州**州的新 的蟾桃鄉河山口田 

不开瞄准直接器 近距离可以直 **《周也是过十年间》图书底把特 "新主味者,那就是字弹排件是 斯莱弗纳州下马以下得好带纳河** 

# SUBSONIC REPEATED

威力	4.10
射程	4/10
准确率	3.10
射速	10 10

The state of the s	the state of the s	
TACHYON TRANSMITTER	瞄准时移动速度上升50°。	1400
AMPLIFIER PAK	提升武器子弹携带数量上限。	1600
CYBER OPTICS	提升武器 50% 的准确率	3800
TURBO BOOSTER	每发子弹都能大幅提升使用者的移动 速度	5000

# ◆実用度解析

事性 使制度 北海港流 原育。 **萨克亚斯**:亚维加州阿斯州 ALM . MATTER A. T. III W. MATTER 有了。还没让别人掉多少血,真

**「」」,以外来还是得得直接的**# 人能災。除無症很低的一起武器 **美维克金斯亚亚南美维的建设语** 电敏铁 李琳也够用 丹里斯高 远就没用了~~

# E.D.K TECHVOLT

威力	2 10
射程	2.10
准确率	10/10
射速	6/10

		Jean B. M.
AMPLIFIER PAK	提升武器子弹携带数量上限。	1600
ENERGON-CELL CONDUCTOR	提升武器的射程。	2600
HYPER INTERLINK	提升 50°。的上弹速度	3200
ANTI THERMO SUPPRESSOR	能抵消全部发射过来的子弹	4000

# ◆実用度解析

KERNELEK BEST **电影影响:医影音用频频** 

**具从展现最级命令。 写此 直建**度 "直接用几乎办事,使来还是不 

# **NUCLEON CHARGE RIFLE**

7	
威力	7/10
射程	10/10
准确率	9 10
射速	2 10

	10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 1	entraite , it is
ION CARTRIDGE	提升弹夹的装弹数量	1800
QUANTUM STABILIZER	消除武器的后坐力	2800
HYPER INTERLINK	提升 50% 的上弹速度、	3200
DOMINATOR	大幅缩短武器的准备时间	7000

# **◆**穿用度網折

a a suama pambal SECTION AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE PART ENSENTA, NUMBER 在的场景用这根缝很容易接点 美具套通用皮性使用皮性 - 原用維持、集化情况下面兼 illeria, destina

# **ELECTRO BOLTER**

# ◆实用度解析

通关故事模式解锁的主武 使多测度的分离测算。 罗马 LANGUAGO ACAN Market Property and the contract of the contra 

威力	9 10
射程	5.10
准确率	7/10
<b>射</b> 速	7 10

# **X18 SCRAPMAKER**

and the second	-
威力	8 10
射程	3/10
准确率	2 10
射速	8 10

Constitution of the Consti		ware of a
CYBER OPTICS	提升武器 50°。的准确率	3600
ION CARTRIDGE	提升弹夹的装弹数量	4000

# ◆実用度解析

**使用开发的准备项目**具 **本中学性,由此是中的学**师 

**以前人儿子水单洲。 使演形中人 医神经神术于,他被这种的重型** 直播弹簧补给比上支髓弹的是那 **医北北用性进一组** 

# THERMO ROCKET CANNON

威力	9 10	
射程	7/10	
准确率	6/10	
射速	1 10	

man was affect to be a summer	4.6 45	
OMEGA PULSE CHARGE	减少锁定时间。	3200
AMPLIFIER PAK	提升武器子弹携带数量上限	4400

# 实用度解析

《京》、中步超過與約大型原人 《京通》,原是原准它们於要而 個大的產績。與此資本通常的 「大作用就表現出來了」,只是表 》重的时间的環構造,正具在解 《這中學來解析》除企業值

# GEAR SHREDDER



	A Subject of	large de la constante
TORQUE RIPPER	减少武器 50°。的准备时间	2400
AMPLIFIER PAK	提升武器子弹携带数量上限	3800

# 实用度解析

切割枪的攻击力不低。准确 率高,能够把一些小型敌人直接 锯成两半,但攻击的范围太平 训就要求玩家得多花些时间来除 准以确保命中,而不是像那些烦 炸力强悍的武器一样。瞄准大致

威力	6.10
射程	4/10
准确率	8.10
射速	5/10

方向競行了,高達摩下会場如他 险性、谁让敌人的子弹都打得那 么准呢?

# ENERGON HARVESTER

威力	9/10
射程	2/10
准确率	5/10
射速	4.10

11 18 1 N Harris	A STATE OF S	
R-INFINITY FINDER	扩大武器效果的范围。	2000
REAPER	从敌人身上获取的生 命值增加。	3800

# ◆实用度解析

 能是很出色的,但缺点是少带 "推力武器,查影响系统 证,首此等程度还是录到"

# **A-4 PULSAR CANNON**

Consideration of the second	
威力	8 10
射程	6 10
准确率	5 10
射速	2 10

The same of the sa		
the said the state of the said and the said	Anger and the state of the stat	and the state of t
TRANSWARP BALLISTICS	加快子弹飞行的速度。	2400
CYBERTHERM C FRAG	扩大子弹爆炸的半径范围	3400

# ●实用度解析

# **V32.CYBR CORRUPT@R**

威力	3.10
射程	8/10
准确率	8.10
射速	5/10

Mary Mary Mary Mary Mary Mary Mary Mary	almost of the state of	marine de de de la
HYPER INTERLINK	提升 50°。的上弹速度	2400
AMPLIFIER PAK	提升武器子弹携带数量上	限 3800

# ◆美川度解析

这把枪的主要用途是控制敌人,让其攻击自己的队友。虽然 子弹命中后的持续时间还算长 但敌人的攻击主动性简直不敢恭 继。本人或过在两个霰弹枪兵同 时冲过来时掌禅耳甲一个。接下来就看它们根写章枪销者。两个人如此近距离下对打半天也没见。 惟倒下。敢人多的时候就更没所了。子弹数量还特别少。实在是 没什么用处

# **CHAOS-RIFT COMBUSTOR**

威力	10 10
射程	5.10
准确率	7/10
射速	1 10

	The state of the s	The Property
ament to be to the star of	same and set of the same	100,7 10
HYPER INTERLINK	提升 50°。的上弹速度	2800
CYBERTHERMIC FRAG	扩大子弹爆炸的半径范围、	3400

# ◆实用度解析

 用。但打个别不怎么移动的大机 器人时能发挥不小的作用。这把 枪也是推荐即用即扔,用得上的 场合旁边刚好又放着,就不用客 气,平时带着它反而会受到制约

and and to be a second	in much
威力	8,10
射程	4/10
准确率	5.10
射速	5/10

Marketon and Mark & Marketon and American American	to a second second	hand a
SONIC BLAST	提升武器的射速	2600
AMPLIFIER PAK	提升武器子弹携带数量上限	3200

# 実用度解析

毕竟战斗中的敌人都是不停移动

**【人类能剂能照用,形形地概念** ■美主主 ● 東京東京全 着眼踩上去

# **GLASS GAS CANNON**

威力	9/10
射程	9/10
准确率	8/10
射速	2/10

# 实用資解析

**第美數車構造解前面電** 武器,没有对应的升级项目。这 把枪威力极高。射程超远。 弹飞行过程中受到地形的影响 比较小。也算是很好用的一把

感觉总要差上那么一点。由于 子弹的飞行距离一般比较长 如果目标持续移动的话可能降 低攻击效率

# 道具性能一览

道具的性能还比较有意思, 玩家最多可以同时携带一个攻击 道具和一个辅助道具, 此时再拾 取或购买新的道具会自动替换同 类型的旧道具, 部分道具倘若效 果正在产生就不能捡新的, 否则 会立刻消失。举个例子,玩家把

屏障扔出来之后。捡起了地上放 着的新屏障补给, 那么刚才放出 来的屏障就被收走了。道具在故 事模式的防卫战和生存模式中比 较好用, 如果不是本作道具的携 带和使用规则很奇怪, 它们的实 用性定能再上一层楼、

	<b>建具名等</b>	淮具美型	重具接进	特性
	TERMO MINE PAYLOAD	攻击道具	扔出感热地雷	200
	MARK-0 ORBITAL BEACON	攻击道具	明显标出附近敌人的位置, 并降低它们的防御力。	400
	C L.U.T.C.H	攻击道具	一个会主动飞行寻找敌人 并开火的小炮台。	800
i	DIMENSIONAL DECIMATOR	攻击道具	制造出一个黑洞,把敌人 都吸进去弄死,可以使大 型敌人失去行动力。	1600
	DIFFRACTION BARRIER	辅助道具	制造出一道屏障, 玩家的 子弹可以穿越屏障打到 敌人, 但敌人的子弹打不 进来。	200
	INTERCOOLER	辅助道具	增加移动力,同时缩短能力冷却时间。	400

道具名称	推具类型	<b>建具描述</b>	价権
		扔出一个有时限的辅助装	
ULTRA-POWER CORE	辅助道具	置,在其有效范围内能获取	800
		弹药并提高50%的防御力	
ENERGON RECUMBOER	辅助道具	扔出一个有时限的辅助装	1000
ENERGON RECHARGER		置,持续为玩家回复生命值。	

# 固有能力一览

固有能力是全角色通用。 购买以后立刻生效。效果对 整个故事模式都有效。初期 建议选择一两把好用的武器 作为重点强化装备。其他的钱

就全部砸在这里吧!特别是 HEALTH MATRIX REAMMO DISPENSER, 越早买了越好, 其他各种能力尽早强化。打困 难难度能轻松许多。

HEALTH MATRIX	每次进入商店自动回复生命值。	500
AMMO DISPENSER	每次进入商店自动补满子弹。	1000
ARMOR SUPERCHARGER	提升载具形态的防御力	2500
ROAD KILL	提升载舆形态的武器攻击力。	4000
SCAVENGER'S SPECIAL	在商店购买道具时会便宜 25%。	5000
ION ABILITY DAMPENER	缩短角色能力的冷却时间。	5500
MASTER LEG SERVOS	提升角色的移动速度	6500
SHIELD SPARKER	缩短护盾恢复的时间	10000
CHEAP SHOT	在商店购买武器和武器升级时便宜25%。	15000
ENERGON BUFFER	增加角色的生命值上限	20000

# 全收集流程攻略



>>>>>>

**具体单角排来在单节主要图面**。 会捡到的先后顺序来算的,而是来 用了类似关卡场景设定的编号顺 序,所以有可能出现编号靠后的录 音反而先捡到的情况。为了方便玩 京补完不慎漏掉的收集。下文攻略 中收集品的编号以章节为单位,编 号也按照系统排的顺序来,这样即 使漏掉也能很快知道具体漏了嘛 一个,在哪里找。

困难难度下同一地点

**则由非住的执利。如果有理论**[ **美羅英展醫珠珠直接維護內華 电光照相规则制造通过图**页图 节来重打。对此,转给大家的建 议是尽量二周目打困难,如果在 一个地方挂了好几次就别点继 宴了,点退出游戏回到标题画 面,再重新进游戏。不过即使是 这样。还是要把死太多的章节耸 标记一下,以防万一。另外,章节 中有特殊要求的成就拿法也有 说明,它们大多在简单难度更容 易实现

# 第一章 撤离

大黄蜂
汽车人
无
无

让准星跟着救护车的装置移动。 打倒被闪晕的几名敌人后捡起弹夹, 直到变形并到达与大批霸天虎交战的 地区之前,都属于让玩家熟悉操作的 阶段,因此没有什么难度。拿起重型 武器后,按Y键收起来先,下一片区域

的敌人用大黄蜂默认的 武器即可收拾掉,这一 段路尽头的大门打开后 会冒出两个敌人,注意 不要冲太快

站在放有重型武 器炮弹补给的屋子门 口,击杀远处的霸天

虎,炮弹锁定后用一定的跟踪效果。 不过还是有可能会打到掩体上,调 整角度确保子弹飞行路径通畅,弹 药不够可以回屋子里拿,最后在同 伴的掩护下过去救擎天柱

# ◆困难难点

第一章可以称得上难点的地 方只有 处, 那就是最后大黄蜂



要在敌人的火力压制下冲到擎天 柱所在的地点 这里只要冲过去 就行了, 建议一开始把离自己距 离最近的敌人轰止一发火箭弹, 然后靠近掩体,把上面的两个敌 人杀死,接着一边上弹 边从左 边绕, 有敌人就迎面轰一炮, 最 后再往大门正中央区域轰一发火 箭弹就可以直接冲进去了

# 第二章 保卫方舟

# 

控制角色 所属阵营 进图物... 禄音数是

整天林 汽车人 2 张 7个

就在本章初始位置。回头右 拐,在道路尽头捡到录音01。 捡起武器后变形,然后一路冲回 总部。由于总部门口没有合适的 権体。所以这里就以裁具形态重 接冲进大门就行。

在基地四处转悠的时候。第 一次遇到战戟时左边的路通往 商店、此时去行边、从最黑侧 的楼梯上去。右边角落捡到录音 02。从左边的通道绕道上层来 攻击对面的霸天虎。全部清理宪 華刑事何以您出她會打翻天真 的运输船,击落后会有数批敌人 先后从右前方和左前方出现,炮 台不会过热也不会被摧毁,反 而輩天柱本人的体力要时刻注 意、护盾被打掉了就赶紧出炮台 **躲一下,不然掉血非常快。消灭** 全部敌人后别急着去和战戟汇 🧌 圆到对面平台二层,选门以 后右拐能找到录音 03。之前来

这里的话这扇门是关着的。

进门后。系统提示按 BACK 體查看感知器位置的时候左 转,这时有个可怜的汽车人会被 姓 6、往前走一点在右边的桌上 检到录音04。把保险丝装好后。 开门又是大批霸天虎。上坡左转 进门,再左转,抢到蓝图 01。 的爆炸物射击能量创敌人。建议 把左边红色的门轰开,绕过去打 敌人。贴着整个场景的最左边 走,然后能看到一个桌上有很多 保险丝。拿一个起来。到目标提 示的门口后先别进去,以面对 目标大门的方向为准。从左边 一百八十度转身,能看到右前方 有个泛红光的路口,走进路口后 右转下坡,把保险丝装好。再等 **施沙帕卢疗洲。但面的喇叭体前** W音 05. 场地中弹药补给不少。 **非别不够对此时给**事。除了据 人在右下方。这时可以看到敌人 身后有蓝色的电脑系统。消灭 敌人之后走过去。上面放着到

被偷袭倒地时,注意趁这名 霸天虎转过身去的时候猛攻其

> 弱点,稍后出现 的霸天虎跳跃者 稍微耐打一点。 利用好场景内的 爆炸物,它基本 不用枪,发动攻 击前的准备姿势 明显,提前闪避 开再转身打其背

后。美好保险丝,利 用蓝色光束往上走。 还会遇到两个霸天虎 跳跃者,可以把它们 引到下层干掉

前方出现的霸天 虎掠夺者用 RB 體銀 定后,按 A 體可以呼

叫空袭来轻松搞定。回基境内 部。大门卡住后从右边走。路 EM SCATTER BLASTER -定要推。看到红蜘蛛后会遭遇埋 **伏。好在手上的枪近战能力优** 秀,几发子弹就可以解决一 利用好场景中的柱子。否则护盾 被打掉后每一枪打到身上都很 痛。清理完一层的敌人。上楼 左转。这时来到了一个岔路口。 先别笔直进门,先右转,利用蓝 色光束上去,来到一个显示为红 色无法打开的大门前右转,此时 能看到地板是可以摧毁的。打炸 手边。返回刚才的岔路口,这次 笔直往前,进门后上楼梯。先 别急着右转,沿着左边走到底。 检到蓝图 02

威震天通过影像在对广场 上的霸天虎下达命令, 趁机立 刻呼叫空袭干掉大批敌人。再 拿起右边的 PHOTON BURST RIFLE清理随后登场的零散杂 **英。右侧有个敌人手持火箭筒。** 注意优先解决。去下层之前换回 SCATTER BLASTER, 走着侧 比较理想。当提示霸天虎运输船 出现后立刻用空袭打掉,随后的 路段空袭蓄满就用,不用吝惜。 只是注意不要高自己所处位置

坐升降电梯到控制宣内。有 部分区域因为受损导致漏电,利 **预加农业生计制计算过,使**电 到的话会持续损耗防护盾的耐 久。接着用巨炮打坦克和运输 机。优先攻击被红色标记标注 的坦克,攻击完毕后巨炮失效。 墨后去建筑内部启动猛大剪。

# ◆林林原度良

1. 第一个难点出现在用机 枪台击落霸天虎运输船之后。 大批敌人先后从右前方和左前 方涌过来。虽然不用担心机枪 台过热,但敌人躲在掩体后一 般就露半个肩膀,机枪台的攻 击效率也不高。建议在左边的 敌人登场后。迅速先秒掉上层



那几个拿火箭筒的,然后就到 开机枪台,躲在掩体后慢慢打。 主要是因为在机枪台上不容易 注意到自己的掉血情况。机枪 台后面就是一个能量块的刷新 点,受伤了就来回复一下。武 器方面擎天柱的默认武器就很 好用,重型武器可随意。

2. 美上保险丝后敌人 会准备攻进来。抢起门前面 掩体上的DIMENSIONAL DECIMATOR。门一开就扔出 去。可以直接全秒。

3.跳跃者比想像中要好对 付太多。用强力武器狂轰背后 即可,比如升满级的 SCATTER BLASTER

4. 可以呼叫空袭的区域敌 人数量非常多,不要什么都自 己搞定。有强力的空袭就要好 好利用。把右边的火箭筒兵用 空袭弄死后,就可以跳下去了 初始位置别看站得高。其实这 里相当危险。李雪和火箭弹打 进来都不太好躲。下去也是慢 慢走。多用空袭。要是往前推 进时发现有敌人迎面跑过来。 不用想马上一边退后一边开 枪。近距离和霰弹枪兵对抗是 占承到半点便宜的。

5. 用大炮打坦克的时候。 只要保证命中率时间绝对来得 及。注意准星瞄准的提示。红 色的准星框上再出现另一种规 格的准是后就证明基本可以命 中了。最后还剩三辆超克的时 美,要注意空中有一辆运输船 **是会攻击擎天柱的,如果不在** 第一时间将其击落肯定会被打 死。因此尽快解决。

# 成就 "The Last Stand"

在本章的特定地点,拿天 柱会第一次遭遇跳跃者并被其 推倒。这时周围的汽车人会掩 护你。至少救下两个就能解开 成就。推荐选择简单难度,换 上顺手的好武器,猛攻其后背 的弱点即可。很容易达成。



# 第三章 猛大帅听令

# ◆流程

控制角色 驚天柱、猛大帅 所属阵营 汽车人 蓝图数量 2 张 71 录音数量

一路前冲, 只要擎天柱的速 度够快, 拦路的霸天虎全部可以 撞死。冲过桥后,下一个场景需 要跳到下层, 左边是猛大帅在和 敌人交手。此时注意看下层的右 边有几个铁柱子,铁柱子背后的 角落里就是录音01。猛大帅瞄 准霸天虎大炮的时候会有数个 霸天虎跳跃者出来阻挠, 共有 两批, 用场地中央的 THERMO ROCKET CANNON 对付它们。 场地旁的两个小房间有不断刷新 的重型武器弹药、只是刷新速度 并不快, 等不及的话可以绕着圈 用默认武器打, 多回避, 保证全 部敌人在视野范围内, 霸天虎跳 跃者的下落攻击能直接把擎天柱 的护盾打掉

猛大帅摧毁第一个大炮后, 先不要上坡,在上坡之前往右前 方走, 地上放着录音 02。往前

走有个门需要手动拉 开,这个时候先不要去 拉门, 而是应该回头在 风跳下来的地方捡起 保险丝, 装在大门左边 的地方,接着右前方 的蓝色光束会恢复供 电,来到上层后左转,

| 打坏脆弱的墙壁, 捡到录音 03。 需要注意的是,如果擎天柱拿起保 , 话不要太快捡起道具。在猛大帅拍 后马上左转,用手拉开另一扇门, 找到蓝图 1 就在这个地方站着。

我方的飞船坠落后, 馬空袭秒 掉诵过去的敌人, 然后主意看这个 场景的右侧(也就是敌人的后方) 有个门,进去后往左下角看,地上 放着录音 05. 用 PHOTON BURST RIFLE 狙击远处的霸天虎, 之后全 程可以在猛大帅的火力支援下推 进。与战戟汇合, 其身后有个坠毁 ; 的飞船残骸, 在飞船里面能找到蓝 产业 大批霸天虎开始进攻后,起 初会是一些小杂鱼, 赶紧尺可能多 为灭一些, 空袭等掠夺者出现再用,

险丝就不能开枪了, 按Y键放下才 能继续用武器、但能够使用近身攻 击,如果面前的敌人还没清干净的 死一堆杂兵的场景, 可以看到对面 的下层有个容易被破坏的门, 进去 利用蓝色光束到达上层, 听着路一 直走下去,最后在右前方的尸体前 左转往悬崖下方看。能看到录音 4 在最下层,跳下去捡即可

有两名手持霰弹枪的敌人从左边攻 过来,没有护盾的情况下,只需三 枪擎天柱就会被秒, 在敌人火力密 集的时候, 可以拿场景里的辅助道 具出来挡一下。变形完毕的掠夺者 会对我方所在位置进行火力压制, 提前躲在障碍物之后,安心等猛大 帅的空袭冷却 重新开始冲锋后先 使用空袭, 然后再迅速跑过去, 进 入建筑后还会突然冲出两个霰弹枪 霸天虎,提前退到安全的距离

差不多在消灭第一个掠夺者后,会

和战载一起把挡路的石头推 开,这时别往前走,从右侧绕到石 头的后面, 捡到录声 36。推进到有 效距离后,第一个大炮也被猛大帅 掀翻, 通往最后一个大炮的路程很 短,推进思路与之前相同 路上猛 大师会一拳打死一堆企图伤害擎天 柱的霸天虎,此时往前走,在道路 尽头先左转,捡到录音07。在清 光前方的敌人之前不要在大路上乱 跑 猛大帅倒下后,赶紧一路狂奔, 被红蜘蛛暗算后等待时机,接着操 作猛大帅把威震天砸成铁饼

# ◆闲难难点

1. 猛大帅锁定第一个大炮用 时比较长。这里的难点在于除了跳 跃者外,还有一些小杂兵干扰 先 站在平台上别下去。迅速解决对面 手持火箭筒的敌人, 然后下去捡 THERMO ROCKET CANNON。用 这把重武器打跳跃者有个诀窍, 那 就是看准跳跃者准备起跳(不是冲 刺)的时候举枪锁定,它一跳起来 就开火,一发火箭弹就能把它打个 半死,运气好的话可以直接秒,这 里关键是要注意回避, 不要站着 不动,特别是三个跳跃者一起出 现的时候, 否则会被连死

2. 用猛大帅的空袭打掉汽 车人飞机坠落点附近的敌人后, 右侧的两个大块头等空袭冷却搞 定,在这之前不要轻易露头。与 战戟汇合后, 敌人会先从右前方 攻来, 稍等一下可以在右前方 敌人大致出现的位置先抢一次空 袭,掠夺者一出现可以马上锁定, 因为空袭的标记是自动追踪的, 不用等它停下来。接下来也是先 搞定右边登场的掠夺者, 然后可 以躲到后面去。只打冲上来的敌 人, 其他的都等掠夺者消灭完了 用空袭来秒

3. 前往最后一个大炮的路上 要来到一座桥梁附近。这时不要 出去, 躲在小房间的缺口处放空 袭清空敌人, 在敌人多的时候依 旧要注意放了就躲进来,不然不 知不觉中血就被打没了。没血没 子弹了可以去刚才经过的商店里

# 戏就 "The Last Stand"

和战戟一起杀完广场上的掠 夺者,冲向广场另一头的时候可 以等敌人出来后呼叫空袭打台阶 附近。这里就是解开此成就的好 位置, 因为上一个储存点很近, 如果没有达成可以马上选择读取 上一储存点, 然后继续尝试 这 个成就解开需要一定的运气。因 为敌人总是跑来跑去, 如果流程 中没有顺便解开。最好以简单难 度回这里

# 第四章 风暴之眼

# ●流程

飞过山 控制角色 汽车人 所属阵营 10 m 40 m 4 张 5个 景音數量

爵士把障碍物拉起来后。选 去。道路左边放着蓝图 01。往前 走会有霸天虎突然出现。按 RB 除形等它们跑过去。然后摸过去 把落单的干掉。接下来别急着进 门,右转下坡,找到录音 Di。在 左边安置炸弹炸开乱七八糟的东 西,变形走过低矮的通道,再干 棒一个。往前走会遇到一个小机 器人。走过去撞一下它就坏了

其实它们没有威胁,不用刻意去营 再暗杀一个敌人。从左边上楼,在 右边角落一滩绿东西里找到蓝图 02。接下来的潜入才会稍微有点讲

前方有两名霸天虎。等右边东 个到另一个房间时干掉左边那个 然后马上过去秒掉右边那个。别等 它下坡去。下坡后一路右转,看到 系统提示地点右侧的敌人后立刻隐 形冲过去杀掉。然后躲在撞体后面 等能力冷却。再次发动隐形干掉量 ■ 一个敌人。这里如果被发现的话 **业**事要被近身。拉下拉杆,熊真是 前把第次的标准 化甲烷甲烷

不要对远处的两名霸天虎开枪。而 是应该转身走。看到霸天虎后不要 攻击爆炸物。等其中一个喜开后跷 下去,杀死背对自己的这个。然后 在路口看清对面霸天虎的位置。发 动隐形后冲过去特其杀死。右边平 台的两个大傻不用管,直接拉下 拉籽进控制室。成功的话顺便能 解锁本章的漕行成点

秉上移动平台后,对面会出 现大批霸天虎,等它们全部就位 后逐个打爆爆炸物即可,等平台 **库岸就离开。不要恋战。剧情过后** 





要通过潜行干掉这个家伙,被它 的镭射光线扫到的话,即使隐形 施全位和增多) 新以果是有有什 我们的时候下事。三名霸天虎出 现后,基本只可能暗杀一名,所 以一定要把最危险的那个干掉。 也就是刚才那个用镭射光线乱扫 的机器人。剩下两个敌人不会反 隱形。利用这一点秒它们实在太 容易,一枪都不用开。变形穿过 几个低矮通道,接着会发现一个 控制台,拉下拉杆走上楼梯,之 后遇到的三个敌人只需稍等片刻。 再用中。右、左的順序即可迅速 暗杀。下一个区域会遇到三名会 反隐形的敌人。看到一个的背景 洗涤,作放进一块杂种,他放弃 小通道,順着道路一直走到通道 口。在里面观察敌人的动向,发 现机会后马上过去晴杀,利用同 样的办法收拾剩下两个 如果暗 杀其中一个的过程中不慎被其他 两个的光线扫到,可以变形躲进 通道里,等曹报解除后(敌人变 成非战斗状态 ),再继续出去杀。

拉下拉杆,开门后立刻躲到 左前方, 署两名晋通敌人走出房

间,然后把反隐形 的敌人暗杀。剩 下两个随意处置 第一次遇到镭射 光线墙的时候。需 要变形从左边的 湖口港,录音04 前在洞口。从这个 洞口出来往前。失

不要右转运门,左边的地上放着。 进门后跳到下层。惟一的通 路是面前的洞口,沿着路走,在岔 路口先右转。在隐藏房间里找到。

再次被光线挡住去路后。继续 变身从右手边的通道走,先秒第一 个敌人。接着别忙着杀移动中的第 个。因为前方会有一个反隐形的 家伙。无把它解决,另一个就没有 威胁了。往前走会遇到破裂着火的 墙壁,石边是变形才能通过的洞口, 在进洞后沿着路走,在第一个贫路 口左转,走到头又能找到一个隐藏 之后。从遇到的第一**回光线**境左边 的敌人,然后从缺口往下看,从集 左的一边跳下去,暗杀之。在前走 上一个小块,不要右拐。直走能剩 到小通道。进去然后在另一头待机。 看到右边一个背对自己就赶紧出手。 人找到爵士后。直接从背后干掉。 救出爵士之后就是熟悉的枪战了 区域不开阔。所以掩体很多,不冲 太快就行。最后爵士会要你去找到

不明身分的汽车人。穿过大厅进门 左转,右侧的机器人尸体旁放着蓝 位置很明显

首先要去找炸弹,附近的狙击 **手太强大而且也打不完,敢人数量** 也很多。不过它们对隐形无解。所 以利用这一点直接冲到炸弹所在的 地方就好了。找到炸弹后,先用卖 边的商店整理一下武器,因为等下 在守护炸弹的过程中要击杀大批机 枪兵和霰弹枪兵,而且霰弹枪兵只 要被打一下就会马上放弃攻击炸弹。 转而攻击飞过山。这是相当危险的。 个人建议带上升满级或者相对赢手 的主武器。重型武器用火箭筒。看 到霰弹枪兵出现直接轰掉。火箭筒 弹药用完后再用生武器配合近身攻 也,再马上开除形逃命的办法排 P。一旦炸弹就位敌人就不会再刷 新,而且它们只会攻击飞过山。 慢弄死剩下的敌人。最后手动让炸

# ◆兩雅雄点

1. 第一部分只要按照上文流程 中的方法来走基本不会遇到什么麻 類。移动平台的部分比较危险,这里 只推荐等对面二层的门开了就赶紧 肥手持火箭筒的敌人打死,其他人就 不要管了,因为一篇头就会被打,还 是躲好等平台幕岸,然后赶紧跑,进 可說有能量块可以捡

2. 接下来的部分凭借前文的港 人具成果革命不亦有兩種。那個氣果 的一点是,如果不小心被反隐形的散 人发现,第一反应一定要是跑而不是

打,被它一连串的飞弹打中是没 有活路的。一般来说变形往低矮 的通道里躲是量好的办法。等它 豐戒状态解除再出去秒,或者至 少要站在安全的距离进行攻击

3. 与爵士一起来到设施内, 在 大批狙击手出现的房间,需要去找 炸弹。过场结束后马上隐形下去 上坡前右手边有个房间,可以在那 里面等能力冷却,然后再发动一次 隐形即可,不过时间非常紧张,求 稳妥的话可以把敌人先引下来消 灭一点,再发动隐形冲过去,最后 的两名霰弹枪兵爵士会搞定

4. 保护炸弹是难点。一开始 先把普通的机枪兵清理一下。最 弹枪兵出现后马上换重型武器 轰,这里铃使用的是 GLASS GAS CANNON,两枪一个。部分霰弹枪 **兵死后会掉能量块,看到就赶紧** 检。搬弹枪兵一般被打一下后就 会转而攻击飞过山。如果没有能 秒杀就要准备躲或者跑着打,距 寓太近又硬拼是死路一条,只要 撑到炸弹上方的耐久槽消失,戴 证明护送完毕,敌人就不会再攻 击炸弹了。这个时候只需要谨慎 收拾剩下的敌人就行。千万不要 在此时失误

# 成就 "Invisibility Spray"

这个成就解开的位置从本章 的一开始直到启动移动平台之 前,因为后面按照剧情的安排是 会强制被敌人发现的。只要按照 育文所说的方式潜入即可拿到

# 第五章 迅速撤离

# ◆流程

控制角色 爵士 所属胜营 汽车人 蓝图数量 3张 4个 录音数量

把面前的障碍物拉下来,往 前走直到遇敌,敌人的移动速度 快,看起来很耐打,好存爵士配 备的是 SCATTER BLASTER, 基 本两枪一个, 由于在触发提示攻 击右侧管道的剧情前敌人是不断 出的, 因此不到万不得已不要乱 上弹。爆炸发生后全力脱出、路 上的敌人也顾着逃命, 所以不用 管,发现要没路的时候就找可以 钩的地方, 提示还算明显, 在一 处明显放有弹药补给的平台,这 里需要打爆对面的红色爆炸物之

一,大概三枪,再继续逃命,全程 最好都用奔跑, 否则时间会不够导 致爵士死掉 逃出来后马上瞄准红 色提示的位置射击, 再钩住相应位 置进行拖拽解救飞过山

飞过山变形后先别跟着变形, 看着左边往前走, 在转第一个弯前 能看到左边的小坡上放着录音 01。 把大门拉开直接冲进去,一段飞跃 后捡起地上的枪,霸天虎会登场。 用这把狙击枪一枪一个。在多个平 台可以自由用钩锁飞来飞去的区 域,有很多枪可以选择。拉下拉杆 后,直接快速飞到齿轮卡住的位 置附近, 用钩锁把碍事的东西拖下 来, 敌人是打不完的因此不用管。 打烂生锈的铁管, 然后立刻冲到平 台前方直接往右前方跳, 下落途中



不停按 RB 键即可。站稳脚后马上,对面会出现手持火箭筒的敌人。 用钩锁把前面的门拉跨, 再迅速用 钩锁飞进去,速度要快,否则会被 敌人的狙击枪给打死。进入设施 后,在商店所在的房间地上找到录

拉开大门, 前方有不少霸天 虎, 选用 PHOTON BURST RIFLE 是比较合适的、往前飞一展平台。

把它们全部消灭后注意观察其出 现位置的正下方有入口可以进 入,飞过去后左拐,在房间内找 到蓝图 01。往前推进,爵士掉 到下层居马上抓住左侧平台飞 过去, 霸天虎出现后可以打爆炸 物来炸它们,需要注意的是每 批敌人中的霰弹枪兵都会先主

动冲过来找爵士。用 SCATTER BLASTER 迅速解决, 再打别的 敌人、不要因为只注意看下层敌 人而被秒。出门拿起 NUCLEON CHARGE RIFLE 支援飞过山。全 灭敌人后能找到一扇门,这也是 惟一的通路, 用钩锁拉下来, 进一 门左手边就是录音 03. 右转进门 能看到一个很明显漏电的区域, 该区域正中央放着蓝图 03 再次 支援飞过山后,终于能汇合了, 先把上方的管道拉下来, 再空中 前冲, 连点 RB 完成飞跃

飞过 山进 门后, 爵士从右边 上层走另外一条路,一飞上去就 右转,进入一个房间,然后再飞 讲右上方的通道,在通道尽头捡 至 本音 (4 出来后拉动地上的拉 村,然后发现这家伙居然变形了。 在跳了一段恶心的舞之后,背后 的大门打开, 里面有一些钱 回 头走有路线提示的那一边。进入 控制, 室后不要找左边的控制杆。 笔直往前走能捡到荔图 2

围观红蜘蛛和震荡波吵架, 然后要面对大批本童开始时遇 至的那种敌人, 右边的角落里 有 SCATTER BLASTER, 而房间另 一端的角落则有个定时刷新的能量 块, 移动起来速度要快, 它们动作 迅速且攻击频率高, 发现其欲起跳 的准备姿势后赶紧侧闪, 不要被逼 到角落, 护盾被打掉后会很危险 第二批敌人登场时,可以趁它们远 用火箭筒或其他重型武器稍微打一 下,不过还是要随时留意身边,将 这批敌人青光后去提示的位置拿装 备补充,接下来还要圣持一段时间。 等飞过山操作完毕会下来帮助分散 敌人的注意力, 当其提示炸开一条 路逃走后,就去大门处安放炸弹, 然后驱车狂奔

# ◆困难难点-

1 难点出现在拉下拉杆之后, 大批狙击手和火箭筒兵登场, 好在 它们都是只要灵活跑位就能应付的, 持续移动, 到达拉下卡住齿轮的废 铁的位置,接着迅速飞到另一边打 铁柱子,这里建议不要用狙击枪打, 很浪费时间,容易被狙击手点到, 用火箭簡瞄准后一枪搞定 最后可 以迅速回到刚才拉废铁的地方往右 前方跳跃并前冲, 再连点 RB, 落地 后马上钩住对面的门拉下, 再飞进 去, 只要爵士的生命值不太低, 扛 一下绝对是没问题的,这里如果站 着不动转而去攻击狙击手, 反而会 被立刻利杀、

2 进门后遇到的敌人也很烦人, 数量多,距离远,要么一边跑一边开 枪,要么就躲着不动,建议解决初始 位置附近的敌人后就走右边平台,然 后绕到中间,火箭筒兵一般是出现 在正中央的位置,这里不要抱有幻 想,只有杀死全部敌人才能往下推 进,所以慢慢打 这一段平台的左边 角落和右边刚才飞过来落地的地方 都有能量块可以捡,最后就是要注意 子弹的消耗

3 爵士掉下去后,持续登场的 敌人数量多是小事, 霰弹枪兵拼命想 近身才是最麻烦的,如果被一个近身 了,可以倒退着打,要是被两个以上 的霰弹枪兵追着了,直接用钩锁跑到 对面去,慢一点就会被打掉半条命, 这里只要多打移动故就不会有问题, 能量块和子弹补给都足够

4 震荡波逃跑后,要和大批机器 昆虫的小杂鱼打,前半部分想必各位 都不会有问题,只要保证不停移动就

行,如果嫌瞄准很慢可以选择 RIOT CANNON 这样的枪械,不用精确瞄 准直接轰,威力大范围广 飞过山 下来和爵士一起打的地方是难点。 因为空中地上全是虫子,这里建议 和飞过山保持距离,让敌人去缠它, 关键时刻放弃攻击全力逃跑,找不 到能量源了就只能通过逃跑来给护 盾的恢复争取时间 另外两边的平 台边缘还是可以用钩锁抓的,如果 觉得顺手也可以用这样的方法来躲 , 避一下 飞过山发话了就赶紧去炸 门,然后全速逃跑,注意中间有个地 方要从右边上坡的,不要直接冲进 绿色的腐蚀液体里

# 成就"Target Master 2.0"

选择简单难度, 爵士第一次 捡到 NUCLEON CHARGE RIFLE 的地方是有过场的,这里先把枪 收起来, 用重型武器撑到把拉杆 拉下去, 下面按照剧情安排要去 把卡住齿轮的东西扯下来,这里 会出现大量狙击手, 提前瞄准一 个停在墙上不动的,看到它准备 起飞就马上一枪,或者等它开枪 打你,然后立刻打回去。

# 第六章 死从天降

# ●漁間

旋风 控制角色 霸天虎 所属阵营 TE STOR 1 张 5个 录音数量

飞过第一个洞后。能到青爆 炸从上面的洞口往前飞了。别管 它。我们继续从下面的洞口往前 走。录音 01 就在穿过第二个下方 路口的道路尽头(附近还有蒸汽 喷出 。在看到一个需要打坏的刚 碍墙面前变形落地,右手边有引 。被汽车人包围后用 RB的 冲击波迅速摆脱,接下来凡是被 强力敌人近身都可以直接用冲击 波来秒。在商店整理一下。在前 走一点能看到建筑物的上方挂着 蓝图 0 。跳起来就能捡到了。就 在捡到蓝图的位置别往前走。要 形成飞机飞到整个建筑物的下方。 能看到录音 04 在底下发光。过 去捡起来就行。把底层敌人清光 附近。敌人集中就放冲击波

拉下拉杆后,大门会涌现出

汽车人,立刻从左边飞到下层。把 门外的几个搞定。再变形冲到石上 · - 格杀过去。量后回底层把大 门炸开。注意这里如果想要用直升 机形态与敌人周旋,要注意回避汽 车人发射的火箭弹。炸门之前先往 石走。可以找到录 1,门炸开还 有两个汽车人冲过来。先在门口的 左侧躺一躺。等它们跑过来再 冲击波打飞。 吵闹的炸弹失效后 要去解除汽车人的防御措施。大老 远就能看见左前方的大家伙。这里 建议变形成直升机使用THERMO MOLECULON BOMB 从 远 处 攻 击。或者使用重型武器 THERMO ROCKET CANNON 来打。附近的 **高台是很好的攻击点。一旦护盾被** 打掉就变形落地等恢复。再继续攻 **资。直到把大机器人毁掉。这个位** 置在地面的杂兵射程范围外,因此 还比较省心。另一处保护设施附近 稍微困难点。大机器人有两个。攻 **击范围復广。地面杂兵里拿火箭筒** (此) 一、这里就此系列这种方法 先去桥梁中央正下方的商店那里拿 ETHERMO ROCKET CANNON,



如果身上帝的就是这个又买了 AMMO DISPENSER。记得等会子 **漳用完了就进一次商店,出来之后** 子弹就会补满。用这个策略从远处 干掉两个大机器人。剩下的就不足 为惧了

桥梁的量后一道防御设施旁 是大炮,用 SCATTER BLASTER 在近距离可以直接打掉。接着会 触发剧情,吵闹开火炸开了一 演,赶紧跳下去。潜地捡起 RIOT CANNON,干掉汽车人后乘起降 平台下去。左转变形。飞的时候注 意看左下方。在三个黄色的灯下 方就是录音 05。拉下操纵杆。不 要犹豫马上变形飞到右边的平台 上。否则会被各个方向的汽车人圈 攻致死。一路杀过去。薰风的冲 击波吹飞能力优秀。再加上手上 的枪也很强大,打起来完全不吃 亏。再次拉下操纵杆。会出现一 个大机器人。但旋风跟它打也是 不示弱。先轰两枪。再放一个冲 击波逃命,接下来的战斗都是这 个思路。在掩体后面放枪,它走 **正面面像体现于现象中间** 逃跑。过一会它会扔出一个辅助 装置,那会产生无敌效果,只要 医复数排泄液管 7. 减子机动物 小杂兵,迎面撞上了龍一枪搞定。 否则只要躲它们的子弹就行了。 注意大机器人可能会放出炸弹。 提前躲开就行了。炸掉核心后全 速拖出

1. 落地后先解决地面的汽车 人。然后在捡到蓝图的那个位置 退后,发现可以在这个位置远距 离处理掉左前方的大炮,商店就 在背后。随意搞定即可。有把握 的话,在解决掉大炮后可以立刻 变形飞到控制杆所在的房间,着 地调整角度一个冲击波,然后捡 起能量块解决掉剩下的敌人。拉 动拉杆。这里需要注意的是旋风 的冲击波在发动的瞬间是没有无 敌时间的,如果是对手霰弹枪兵 要算好距离。最多给它们打一枪。 多了就危险了

2. 如果刚才是冲过去拉的控 制杆,这个时候一定不能急于求成, 先把对面二层的火箭筒兵打得只剩 两个,然后用重火力轰炸门内 的敌人,从控制室的左边出来的话。 这个角度刚好可以把子弹打进去。 估计里面都敌人都死了再直接冲下 去,开门还是要注意那两个冲过来 的霰弹枪兵,在左边角落躲好别动。 见到再放冲击波

3. 在飞往桥下之前,如果于 上拿的重型武器刚好是GLASS 《GAS CANNON,可以在初始位置



无视距离打光全部子弹来秒左边的 大机器人。右边的两个相对麻烦一点, 因为困难难度下它们极为耐打。去桥 下的商店拿火箭筒,然后变成飞机往 上飞一点,找个舒服的位置先打右边 那只,躲在障碍物后面,把准星的位 置估好,跳起来,镇定框一出现就开 炮,这样跳起来打一下。估计把火箭 弹的子弹全部打光还差一至两发。左 边那个远距离没有好位置,只能走近 点轰,好在有左边的斜坡挡着,不过 两侧会有火箭筒兵干扰,及时换主 武器搞定。这里建议主武器带 RIOT CANNON,火箭筒的子弹打完剩下 的就用这把枪来补,就能把大机器人 搞定。最后的子弹全部献给控制杆剪

边的汽车人。用 RIOT CANNON 对 它们进行一番轰炸,最后再把下展平 台兩侧剩余的敌人搞定。就能放心下 去拉控制杆了。

4. 对于桥梁最后的防御设施 先走右边,把右边那个炮打掉就可以 了,顺便把右边的敌人清理一下。左 边的吵闹会搞定。

5. 进入桥梁内部后。会连续遭 遇难点,首先是拉下控制杆时,马上 变形飞到右边,落地后立刻轰杀小杂 鱼,因为霰弹枪兵马上会跳上来,赶 紧用冲击波,第二个霰弹枪兵跳上来 的时候冲击波肯定来不及冷却,所以 要一边遇一边打,实在被逼得不行只 能变形逃走。震弹枪兵就两、三个

撑过去就好了。另外冲击波在这里 是用来救命的,对杂鱼别乱放。过 了这里下面要战汽车人的大型机器 人。最危险的时刻真过于它开启防 护罩的时候,一定要赶紧打摔,包 果被障碍物挡住了就等待好时机。 不要盲目开枪,没有掩体或者被逼 到死角了只能跑,对于干扰的杂鱼, 还是撞上再打,能量块补充在房间 两侧的角落,撑不住了拼了命的跑 过去检,量后需要注意的是不要被 大机器人扔出的炸弹炸到。

# 成就 "Car Wash of Doom"

本章开头跟在爆炸后面飞,接 有它会被空雷追踪,在这些雷自动 爆炸之前用机枪全部点掉就好。 选择简单难度。空营非常不耐打。 连续射击的话基本点到就爆了,由 于爆炸飞得很快,被丢下就保护不 好了,所以建议全程加速,有空間 自己爆了的话就返回上个储存点 第一个空雷是剧情需要,所以没办 法打掉,后面的全部要亲手点晕。 其中最后一个会经过你的正前方。 要是没打到,它过去就爆炸了。如 果第一次被坑了,第二次重来的时 候要提高曹锡,打中最后一个就马

# 第七章 野兽之腹

# ◆流程

控制角色 诈骗 所属阵营 露头搜 蓝图数量 1 张 录音数量 1个

首先全速跑到汽车人的运输 船前方,提示攻击点出现后,集 中火力立刻打掉, 然后赶去提示 地点, 由于没什么掩体, 不要和 汽车人缠斗, 捡能量块走人 至, 达把一个破门拉下来的位置, 先 在远处把驻守的汽车人消灭,然 后来到大门左边,找到流流。 拉开大门后的区域有许多断裂的 落脚点,一直飞到左边最高的平 台上就能找到《高门,如果被运 输船的大轮子挡住了就等它走过

诈骗有和爵士一样的钩锁, 飞跃到运输船所在位置,把桑丁 两个弱点打坏,接着会触发上一 童的大机器人登场,这次同时对 付两个 由于诈骗汽车形态的武 器配置 DISTORTION ROCKETS 性能强劲, 因此打起来并不闲 难 趁它们距离远的时候用 DISTORTION ROCKETS 猛攻, 最好是瞄准其中一个, 它扔出铺 助装置时就变形用机枪扫掉, 距 离近了就往回逃, 然后变形继续 轰,发现没有掩体护盾又快没有 时就赶紧逃命, 由于机器人手上 配的是机枪, 所以远距离命中军 不行, 因此不必担心, 两头跑来

调动它们就行了、碍事 的汽车人可以轰掉



1.全速冲到最前面, 提示一出现就一边移动 一边往死里打。这里没 有掩体, 也不方便用 只能抢速度, 打完两个

弱点后马上开车往破门那里走, 路」能量块非常多 破1,11口有 好多敌人, 建议用武器赶紧进行 一番狂轰, 然后把`, 扩下来, 如 果身后的运输船追上来了, 那简 直就是灾难 `1拉下来后就连续 飞跃,拼命往前冲 最后的两个 弱点也用同样的办法抢时间, 拼 命就行,撑到大机器人出现就成

2 与大机器人对抗比较简单, 打法思路和上文所说没有大大区 别,只要注意把握距离就好了,

不要硬拼, 反正没有时间限制, 慢慢廢

# 成就 "Club Con!"

诈骗的教具状态很强悍, 只 要谏度够, 大部分汽车人都可以 被撞翻 选择简单难度,经过一 串飞跃后, 要打运输船的两个前 轮弱点,此时飞行的机器人登 场 保持适中距离, 停下车来等 它们自行变形落地,接着看准目 标,调整好方向,直接按LT 加 速冲け去, 相当简单

# 第八章 战车队合体!

控制角色 诈骗、混天豹 所属阵营 霸天虎 蓝图数量 录音数量 3个

在破坏、飞跃之后。和琴散 的汽车人们交上了手。在一个唛 射的助推器上飞时。《到第二 层就一百八十度转身,此时能 看到对面有一个钩锁的提示。飞



过去。在道路尽头控到录音 01。 二层火箭筒兵和霍弹枪兵的组 合。利用好掩体就行。一直往上 在放有很多武器的地方捡起 PHOTON BURST RIFLE, 全灭



对面平台的敌人。用钩锁拉对面 的开关。平台就会出现。笔直走 到道路尽头。检到蓝图 01。而对 控制杯。先别忙拉下去。减到下 展的左边角落,在一个破台于上 找到录音 02

拉下控制杆来到上层。把炮 台的炮弹运输通道的盖子扯开 然后马上攻击,就能炸掉一个炮 台。接着会有敌袭。解决后使用 同样方法炸掉另一个炮台。整续 向前飞跃,到达一个平台时会遇 到两个汽车人。它们会被爆炸给 弄死,就是这个平台转角的地面 5、放着录音 03、由于是必经 之廣所以很难错过。捡到录音后, 注意看右手选。这面墙盖会突然 发热。所以要算好时间快速跑过 去,经过一串飞跃。会有大批汽 车人出现。此时只需要等待支撑

出现,然后飞身上船。 把汽车人运输船的炮台 打掉。炮台的移动很迟 緩。只需要把准星对准 目标。按住开火罐不放 然后看准时间躲开炮弹 就行了,此时只宴做调 准晷就能保证命中。度

功后提天豹全员组合

是天豹的实力不是大众最汽车 人能够战胜的。因此战斗变成了一 场屠杀。按住LT为格挡,B囊为 近身攻击。RT为使用火焰喷射器。 RB 放大报。澳天豹的生命值有 · 添。但护肩被打掉后还是应该防 御,一直屠杀、破坏直至本章完结。

# ◆内侧侧点

1. 前半段在运输船上的战斗比 较干脆,全程用 RIOT CANNON 开 爆炸的攻击范围,远近距离都完全不 吃亏。需要注意的只是不要被敌人近 身,时刻保持安全距离,诈骗的钩锁 在关键时刻可以用来逃跑,确定全灭 敌人后再移动, 和扎稳打。

2. 畫上飞船打运输船的对空炮 台时,这里有跟第二章一样的陷阱, 挪就是对空炮台两侧登场的手持火 新简的汽车人。在普通难度下它们 是可以被忽略的,但困难难度下如果 不及时处理它们。即使不被防空炮打 中也会被它们弄死。这里建议躲避 防空炮时还是照常,我们的炮台不会 过热,因此 RT 键不要松升,防空炮 的两侧一边有两个敌人出现点。看到 它们出现就把准星往这边扫两炮。 殿来说只要大致命中就能把它们炸 飞,多留意一下就行了。

3.变成混天勃后的战斗比较简 **企業不良利用。同意PB集** 的能力个人建议不要放,因为这个能 力的准备姿势太长,而且都没有什么

无敌时间,完全是敌人的活靶子,相 比之下普通的B键攻击好用很多。 反正没有什么目标是一定要用这个 能力才能摧毀的。路上有个地方会 出现不少变形成裁具的汽车人。它 们会绕到混天豹的身后进行攻击。 及时处理掉不要拖到后面。

# 成就 "Fusilateral Quintrocombiner"

成就中要求的"球门"如图所 示,用混天豹稍微调整下角度按日 建就能轻易把它们从两个"门柱" 间打飞出去,这个在一周目时就能 顺便完成。



# 第九章 威震天归来

# ◆流程

控制角色 声波、威震天 霸天虎 所属阵营 1 张 蓝图数量 录音数量 1 个

其他霸天虎走后就可以变 形了,被RB 召唤激光乌、然后 用其控到的EDKTECHVOLT 给几个提示设备充电,组合手 臂(光线为白色时会拼接成 助)、邓轰隆隆找到威震天的 头,最后充电,威震天华丽复 活 接过轰隆隆举着的ROT CANNON, 轰开大门 出门后往 左上方看,在进第二个门之前有 个房间可以飞上去, 甲面放着支

往前走就可以看到红蜘蛛的 雕像,可以用威震夫手上的大炮 把它轰炸, 往前走一点能看到站 逐 1 摆在路中央的台子上,不

干掉杂鱼,接下来选一个角等待 着另动, 霰弹枪兵会自己找上门 来, 用SCATTER BLASTER 跟

会错过 到红蜘蛛面前后, 先及能力



它们对轰,狙击手出现后保持移 动射击让它们无去瞄准即可 接 下来会出现好多霸天虎跳跃者, 如果要放威震天的能力, 最好是 目标背对你时, 其他跳跃者不要 离得太近, 否则收招及有无敌时 间直接就会被秒,还是打移动战, 场地中武器 弹药、能量块补给 很多,不要浪费,刷新了就去捡 如果能把它们引到低矮的走廊里 从一个方向走来,自己又站在马 上可以逃走的位置,这样攻击是 最容易的

揍红蜘蛛, 围观新雕像, 上 船走人

# ◆困难难点

1. 来到红蜘蛛开会的大厅, 刚 落地的瞬间是难点, 因为收招动作 时间有点长,此时会被敌人围殴 放能力时尽量把正前万还勉强站着 的敌人打死, 可以自由行动后立刻 后退, 后方有能量块补给, 赶紧吃 了躲好, 然后采取前文提到的战术, 把守在一个相对有把握的地方,本 人选的是有两个能量块补给的大厅 后侧, 等敌人自己送上门来, 不过! 困难难度下要保证自己的视线开阔, 战斗时要留 条自己能够逃跑的线

路, 最好连跑到哪个能量块旁边 都给算好

2 狙击手和跳跃者倒是没有 普通杂鱼和霰弹枪兵要来得危险, 但两者都是高伤害的类型, 不可 大意, 顶多扫一下, 连两下必死, 抛弃前面的在狭小空间里作战的 计划,在宽阔的大厅和它们周旋, 宁可积极躲避, 也不要被卡死或

# 成就 "Club Con!"

红蜘蛛的图像和雕像加起来 一共有九处(与红蜘蛛手下战斗 的大厅背后那两个不算), 用威震 天的默认武器将其全部打烂即可 (破坏到不能再破坏为止) 威 震天重生的房间里有二个图像, 往前走,在看到第 个红蜘蛛雕 像的走廊里有两个图像、一个雕 像,图像都在左边。在捡到蓝图 的房间, 左边有两个图像, 最后 在红蜘蛛本人的背后还有一个雕 像。由于剧情安排, 大厅后面的 两个雕像无法由玩家手动摧毁, 如果 满足要求, 成就会在红蜘蛛 刚逃跑,袭击从台阶上走下时解 开。之前玩家在大厅战斗时最好 不要挂,确保成就解开

# 第十章 最终时刻

# ◆流程

 控制角色
 威震天

 所属阵营
 霸天虎

 蓝图数量
 无

 录音数量
 5 个

先清理面前的几辆车,然后 用威震天的能力从缺口飞上去, 默认武器可以连掩体一并摧毁, 所以杂鱼很快就能秒杀,然后别 忙着进门,用威震天的能力飞到 上层的左边角落,捡到录音01。 往前走,这个区域的敌人也不多, 一枪一个毫无悬念,来到大门前 同样也是别忙着进去,以面对大 门方向为基准,在右边远处的小 角落能找到录音02。

到达控制室会发生剧情,等 声波把桥放下以后先过桥。然后 赶紧右转或左转把身后的敌人 干掉, 右边那侧的角落里有道 具,可以捡起来用。由于远处 有汽车人的大机器人, 因此需要 从左边的斜坡往上走。不能直接 从战场中央穿过,用放置在一旁 的 THERMO ROCKET CANNON 解决大机器人。中途如果有杂兵 近身就马上换武器搞定, 道具可 以在这里用掉。下一区域的场地 中央有一个大机器人和数辆车. 由于商店就在背后, 地势又利于 攻击, 因此只需要用 THERMO ROCKET CANNON 狂轰就可以 了, 子弹没了去商店拿, 一直打 到混天豹出现再下去

某个可怜的汽车人被关在了门外,连人带门一起打烂,下一个场景比较复杂,建议去底层的左前方,所有的敌人都会主动往这里涌。全部轰杀就行了。用威震天的能力一直往上飞,拒绝擎天柱后会有四个霰弹枪兵冲过来,趁它们还未靠近就提前解决。

来到悬崖附近,从左手边跳下去, 在角落里捡到录音 03。这里的大部 分强力敌人会主动找上门来,找个 好防守的地方等它们送上门。往前 走会遇到会飞的汽车人,这家伙会 放出粘性炸弹,此时必须立刻变形 才能让其脱落。

踩着墙壁跑过去能躲过漏电的 地方,落地后赶紧攻击正前方的两 个大炮台, 若速度慢了它们会在击 落空中目标后转而对威震天开火, 这样会很危险。对付小杂兵要慢慢 来,这里敌人太多,距离也远,火 箭弹和手雷乱飞,被镭射光线扫到 没什么严重影响, 只是能力和前冲 暂时不可用而已。拉下拉杆进门, 沿着场景二层从右边走,能看到一 个铁栅栏拦住了一些补给钱的箱 子, 站在铁栅栏面前抬头往上看, 等下把大机器人打死后,这个关闭 的门就会打开,飞进去右转,道路 尽头捡到 着 对抗大机器人, 利用掩体狂 羲就好了。掩体被破坏 就跑, 子弹补给和爆炸物很多, 而 敌人就一个,不难应付。下起降平 台,一路屠杀,按照声波的提示打 坏所有弱点前, 先清光敌人, 最后 再从上方离开。



不是时间。而是威震天消灭全部故人,如果敌人全灭了还没有成功,可能是有漏掉的狙击手在天上飞,找到并干掉

# ◆闲难难点 -

1. 本章汽车人的火力很猛、 因此要慢慢走。第一个区域就不能轻易跳下去,站在上层消灭后,层全部的车。飞到下到上层流压, 把武器换到左手上,点死远处, 有敌人,然后靠右走,因为靠走人门又会冲出来两个。往前走还有一个炮台,这个路段没有前走还有一个炮台。以防被突然冲出的汽车人打死

3. 下个区域的稳妥打法是杀 完全部敌人再往上飞,策略与艺术的人再往上飞,策略与产 前相比基本不变,只是注意好单。 以是,因为敌人后,是是不变,因为敌人后,是理敌人。 不少。如果想求违理敌人后,是有是,那里人力。 不少中央建筑的二层,那里人上, 一个大量,是有一个大量,不是有人,是要想力,只是要想力,是是来,而不是有人引到商店这一层来,而不是有自的往上飞。

本,大机器人登场的场景,先 杀完杂鱼,然后会到达储存点。 跳到一层,往目标指示的大门面 前走,一旦出现大机器人登场的 提示后就马上面对大门,后退到 房间的另一端,机器人一露脸 就用RIOT CANNON 狂轰,就 算看到它有扔出辅助装置的动 作也不要停火,除非看到无敌 效果已经出现,这样的话有一 定几率能在辅助装置生效前就 将其打烂。大机器人走过来后, 就利用右边的柱子挡一下,子弹 打完后从左边迅速逃走,再补几 发火箭弹它就可以归西了。

5 声波黑铁甲龙的过程并不 难守,首先场景里的道具和装备 补给箱好多, 合理利用能轻松不 少, 需要注意的是攻击和辅助道 具都只有从战场上完全消失才算 用完, 如果刚放出一个就去捡下 一个的话,那之前的即使扔出来 也不算数了, 所以在捡道具时要 留心一下。敌人还是集中从右边 来,在最后一批的时候可能会从 左边过来几个,它们刚跳下来的 时候可以用 RIOT CANNON 狂 轰,最后能冲到面前的一般都是 霰弹枪兵, 还是有点威胁的, 注 意及时后退不要硬拼, 能量块由 于是装在容器里的,要打烂才能 捡起来。最后一批会出现大量狙 击手,这时千万不能站着不动, 一定要从头到尾积极跑位, 不然 两枪威震天就直接挂了。

# 成就 "Club Con!"



## 第十一章 红蜘蛛的背叛

## ◆流程

控制角色 红蜘蛛、钢锁 所属阵营 霸天虎/汽车人 蓝图数量 无 骤音载量 9 个

起初是控制需天虎小杂鱼 到控制室检修线路、然后被红荆 可以操作红蜘蛛后。 不要出控制度。门左边就是录管 0年 放个炸弹在恶催的小杂重头 北。接着要迅速秒掉对面的三个 **被人。如果它们触发警报就没戏** 唯了 这里一共要黑掉五个音戒 塔,再用 EMP 推毀 震荡波的信 号篇。红蜘蛛的能力和飞过山。 样是畸形。所以很万侵。国阴的 善戒塔黑掉焉。返回刚来到这个 场量的位置。以面对警戒塔为准。 形左軸。圖着刚才出来的这个 港飞。然后注意看有个缺口可以。 进到一个控制室里、里面有录章 16 还是回到刚才刚出来的位置。 这次往右边一直飞。找到一 有两个被备补给装置的露天平台。 这个平台的前方有个控制宣是可 以从顶部下去的。墨面有录》 02。由于红蜘蛛的暗杀是在敌人 身上放炸弹、动作的持续时间有 点长。这里建议直接用隐形过去 票準。成功后炮台会自动攻击敌 人。无需我们动手,一旦出现红 色的目标锁定提示。证明有敌人 正在往曹戒塔移动。迅速解决

三座信号塔中、右边的一座 相对要容易点。左边一座所在的 建筑内会走出一队巡逻具。这时 可以用红蜘蛛飞到建筑物的左边

角落。等大部分的人都走光了再进 去收拾量后两个。就在左边这个 控制室里。有录音 03: 景后一里 塔要从正上方进入。这里也有飞 过山重节中遇到的反隔形机器人。 好在位置不算开阔。如果手里和 SCATTER BLASTER。硬拼也是可 以的。慧便从斜坡的肺边下去。在 两个斜坡底部交汇的控制台上放着 ■ Mac EMP 業好度。还要飞去 外面给终端再装上一个 EMP,大门 打开后赶紧全速飞进去。绝过各种 漏电区域。姜开提示位置落地后剩 身、能看到背后被拦住过不去的证 置有录音《略》此时注意看右边有路 可以通过去。记得这个位置。在第 一个泛紫光的路口。左边 道往目的地。此时右转,然后从左 上方翻过去即可捡到刚才看到的录 **姜**击总控制室的敌人。接下来

事红蝴蛛把度话说完。抓住再



一下。全敌人后把飞标放出来。

限著飞标走,来到一个房间后 把四处都查看一下。飞标开门后进去,一到岔路口立刻左转。是一扇可模坏的门打烂,接着再砸掉商店。在里面房间的最左侧找到录音 08。 下个场景会遭遇炸弹。对抗思路依旧是奶爆炸物来砸它,杂鱼什么的作品,集中精神对抗炸弹就们不必管。兼中精神对抗炸弹就们不必管。兼中的能量块。用炸弹开门、飞标触发了防御系统。等其解除后放速方检到录音 09。

## ◆ LAI MEMILY'S

2. 钢铁的前半段对抗是思路是 盾牌格挡,然后前冲到敌人面前,用 盾牌先把敌人掀翻,然后再补刀。与 股敌人的火力压制会相当猛,这时不要顾虑太多,开着盾左右移动, 在两个能量块刷新点之间不停抢 爆炸物丢它就行了,只要尽量少被 填导弹打中就好

## हरियो "Internal Affairs!"

可以光把資蒸塔开关的包置 熟悉一下,三个在曹戒塔底部,两 个在塔旁边的走廊,周围一般有爆 炸物,而且在露天,特征很明显。这 个成就比听上去要容易很多,有两 种方法可以达成。第一种**是常**规 打法,把大门炸开后立刻隐形,黑 掉前方的第一个,之后趁能力为消 失, 变形往右前方, 落地马上真开 隐形,趁效果未消失前飞走,可以 连串黑掉五个。又或者玩家可 以尝试这种方法:选择简单难度。 先不管什么警戒塔(如果順字可以 累掉经过的一两个,先去把主线中 的信号塔黑掉两个(推荐中、右)。然 后会到达存盘点,再选择读取上一 诸存点,玩家就会回到红蜘蛛刚炸 7出来的位置,这时能发现好多敌 

搞定就行了。之前已经黑掉的塔 虽然看上去是没被黑的状态。但实 际上系统已经记录了,不用管,把 剩下的黑掉就可以了。

## 第十二章 钢锁粉碎一切



## ◆流程

 控制角色
 钢锁

 所属阵营
 汽车人

 蓝图数量
 无

 录音数量
 4 个

钢锁掉到下层后,会来到一个地板破裂的地方,从左边下水, 走进前方墙壁的破洞右转,捡到 录音 01。刚与前方的三个漏天虎 遭遇又掉进洞里了,在这个场景 左边角落的紫色仪器旁捡到

之。新断拦路的恶心东西,接着 遭遇大量昆虫机器人,连打B键 就能像放无双 样干掉它们 与 反冲交上手后,它会放出昆虫机器人,这时只需要站着不动,它冲刺过来就翻滚躲开,接着上去猛砍即可。随后钢锁的力量觉醒,按RB变形。接下来又是屠杀, B近身攻击, RT喷火, Y键是终结技, 可以对稍微大一点的敌人使用, 最后让剑龙把你拉上去。

跟着剑龙走。在它跳下去的地方右转。能看到两个红色的东西,过去砍掉,录音 03 就在后面。拿到以后再跟随剑龙跳下去。路断了用前冲通过。前方的大门需要趁其打开的空

隙把爆炸物扔过去,炸掉开天 来到 室外, 再次遭遇大批昆虫, 飞蛾一样的家伙可以扔爆炸物 解决, 也能跳起来砍, 等它们 集中出现的时候就变形成霸王 龙秒杀 剑龙把钢锁拉上去后 别跟着, 右转在道路尽头抢到 ₹ , 这也是本作的最后 个收集品 剑龙冲得太快,把 路也给堵死了, 先砍 下地面 的开关,然后马上冲刺拿到上 方的爆炸物,再跳到下层,丢 到门后的开关上,速度慢了的 话需要重新来过

往前走可以频繁变形,大 范围秒敌, 顺便破坏目标设施,

一路杀下去,需要‡意的是这个 部分护盾的耐久可能掉得比较 快,提前找到那些持有能量块的 在空中飞行的杂兵, 跳起来砍就 行了 在找到嚎叫的场景、先要 和大量杂兵战斗, 待嚎叫的生命 值出现后,要变成心龙形态去摧 毁场景中的设施,这个只有在恐 龙形态下才能办到,争取在 次 变形中摧毁所有,即使是恐龙形 态, 按住 BB 也是可以冲刺的, 而日还具有攻击判定, 万 来不 及就再等一次,杀敌越多提供的 能量就越多,钢锁也能更快地变 形 剧情过后,由飞标带着钢锁 脱出,一路开炮狂轰,加速飞行

苓地后可以不用管杂兵, 主要 目的就是拿起爆炸物扔开关, 钢锁要找震荡波引仇 解决震 荡波后全力脱出,按住 RB 不要 松手

## ◆困难难点

1 本章前半段几于就没有什 么难点, 在变身成恐龙形态前要 **考虑一下钢锁的生命值问题**。别 一味打得起劲

2 救嚎叫之前, 先要持续和 大批的昆虫战斗,场景内的能量 块补给是够的 机关开启的特写 出现后, 赶紧杀虫子攒气槽, 满 了以后去最左边或者最右边的设 施旁, 准备变身, 这里一共有六 个目标要毁掉, 边二个, 般 打两、下下目标就坏掉了, 也可 以用。中刺的攻击判定将其毁掉 确认其切掉后立刻用前冲中断攻 主动作来到下个目标跟前,不管 杂兵全速冲刺的话,一次变身的 时间绝对够用

3 飞标带领钢锁飞行的阶段 全力冲刺, 只打挡路的东西, 其 他一律不管,最后的霸天虎运输 船在近身后贴着它开火能确保效 率, 避免浪费时间

4. 去找震荡波的路上就两 个难点,刚到这个场景时敌人的 火力太猛,钢锁的动作有点慢, 掉血过快 这里建议一直用盾牌 防御, 面对敌人就用盾牌横扫, 一开始不要跑大快,这样只会弄 得自亡腹背受敌,尽量一点点地 把敌人打到下层或者往后推, 到达目的地阶近抓住机会扔爆 炸物开门 跳跃者本来很好打。 对着背后的弱点砍它们一下就 死了, 但是这里需要主意的是跳 跃者的攻击虽然不疼, 但是有 可能会把钢锁撞到悬崖下去, 因此瞄准证处控制器的时候-定要主章赶紧,不然一下就被 推下去了 最后脱出直接冲刺, 敌人的攻击力在这个时候很低

## 成就 "Slap the Grimlock"

在找到晨 3波之前, 会有个 场带要炸掉两个控制器,这里会 有不少跳跃者登场 选择简单难 度, 击倒两个跳跃者后爆炸物就 会出现 把爆炸物拿在手上, 跳跃者准备跳起来的动作太明显 了, 它准备跳的时候就赶紧往它 的侧面移动,它到空中就 扔, 然后它就被炸烂了



## 第十三章 万众齐心

控制角色 旋风 所属阵营 霸天虎 **蓝图数**■ 1 张 录音数量 5个

鹰开前去商店带上腹手的 武器,按RB放出轰隆隆,突 入进汽车人方舟。藩地后放出 激光鸟,接着再放出轰隆隆。 由于两个小家伙非常强大。因 此这一路声波只需要躲好补枪。 执行任务就行了 战斗可以全 部交给它们。需要注意的是声 波放出它们的时候是没有无敌 时间的。如果站在路中央会被 汽车人打成马蜂窝

可以控制天火后。飞出去 破坏三条铁链。先用默认武器 扫射铁链的外展,直到找到弱 点,将其摧毁掉,三条铁链的 弱点都在不同的位置,要尽快 寻找。飞行过程中只要保持移 动就不会被敌人命中太多次。

由于汽车人的活力非常猛。 因此混天豹也没太多顾忌。防御 - 重冲到提示的地点。 挡路的全部毁掉。这种火力强度 下没办法等护盾恢复。只能尽快 在前冲。路上有能量块补给。不

驱车去找浸天豹。把场内的 补给拾取一下。场景内的主武器 和重型武器弹药补给点是固定的 还有一处能量源无限补给。观察 好地形马上开战斗。混天豹的主 要攻击方式有两种,全屏飞弹和 火焰喷射。飞弹的降落轨迹是能 提前看到的。被打中的话往往会 中好几发,非常痛,因此一定要 躲开。作战方法是灵活跑位,持 续攻击混天豹,只要一看到它身 上出现钩锁提示。前马上飞上去 对准它的头猛攻,一旦看到按键 提示就马上跳下来。否则会被打 撑一半的护盾耐久。旁边有几处 平台可以使用,但它们往往很快 就被混天豹给打烂了 反复几次

即可在天火的帮助下进入第二阶 段战斗。還天豹使用盾牌后就不 用开枪了。因为攻击全部无效 把其引到天火扔下的EMP上面 去,接着用钩锁撂倒它。马上便 用空袭锁定给它重击,随后会出 现其他杂兵干扰,不要去管。我 们的目的依旧不变。再来两次就 能搞定了

剧情过后。要选择是控制事 天柱还是威震天,B體为攻击,Y **美为重攻击,17 差为使用盾牌**。 如果选择章天柱,对抗思路为先 近身、然后用LT格挡威震天的攻

天变形的话就慢慢往前走。它 一开炮就闪避,接近到一定距 **南它会变回来。咸震天的旋转** 攻击只要按住工就能轻松防 衡。如果中了 EMP 的话不要着 息,按住LT 變慢慢往后退就好。 途中要是出现QTE。全是按B 德。选择威震天的话要稍做麻 填一点。因为擎天柱到后来会 频繁使用冲刺。近身它也能破 防、好在不太痛、由于找不到 什么空隙。重议在其距离够近 后直接砍。总得来说威震天没 有擎天柱难对付。但后者没有



## ◆闲排雅点

直把软件的外外装件。 美林树树。 **三水油油 一种移作用于一根箱** 有字,再要作字写。**四条**果本模 事業原金項,可用金件方言單句 事的大量時間。 印第三原联辑列 

的攻击连按两下就行了。初始位 置把身后的敌人打完再走,路上蒙 量块很多,惟一称得上威胁的是两 个大型机器人。赶紧靠近后放能力 秒掉。一般杀死它们后都有能量块 脸。爵士与混天豹的部分与之前 没有太大区别,只是注意其攻击力

非常高,记得及时去补血就行。』 而有數据數字統的時報,但是有奇 **山東天郎,於山東把淮天的位備** 

3. 量后推荐选章天柱, 因为打 MARITMAN BUT IN THE **のこれを表現を利用しています。 电视学业第天性进行的统**项 冲刺追过去。一定不能让它拉开组 膚变形开炮,对它进行连续压制 威震天的眩晕雷不可怕,大致动作 还是能看清的, 脱常防御攻击。如 果它有发动旋转攻击的准备动作。 就要立刻后闪再侧闪,仅举盾防御 

## 全成就攻略



TO AND TO	- x3x - x3x - x - xxx	The second second	
			mile .
01	The Exodus	完成第一章	10
02	Defend the Ark	完成第二章。	10
03	Metroplex Heeds the Call	完成第三章。	10
04	Eye of the Storm	完成第四章	10
05	Cut and Run	完成第五章。	10
06	Death from Above	完成第六章。	10
07	Belly of the Beast	完成第七章。	10
80	Combaticons Combine!	完成第八章。	10
09	Megatron Returns	完成第九章。	10
10	The Final Countdown	完成第十章。	10
11	Starscream's Betrayal	完成第十一章。	10
12	Grimlock Smash	完成第十二章。	10
13	Till All Are One - (Optimus Ending)	扮演擊天柱完成第十三章。	15
14	Till All Are One - (Megatron Ending)	扮演威震天完成第十三章。	15
15	The Battle is Far From Overl	以简单难度完成游戏。	25
16	More Than Meets the Eye	以普消难度完成游戏	50
17	All Hail You!	以困难难度完成游戏。	100
18	The Last Stand	第 章中第 个霸天虎跳跃 者出现时,拯救两个汽车人	15
19	Carnage in C-Major	第三章中用一次猛大帅的空 袭杀死五名霸天虎	15
20	Inv-sibility Sprav	第四章中潜入设施时不被发现	15
21	Target Master 2 0	第五章用带有瞄准镜的武器, 击杀—名王在空中飞行的狙 击手	15
22	Car Wash of Doom	第六章中打爆全部追踪爆炸 的空雷	15
23	Club Cord	第七章中攜毀一架会变形成 飞机的汽车人。	15
24	Fusilateral Quintrocombiner	第八章中把一名敌人从像球 ] 样的建筑物之间打飞	15
25	I Robot Master	第九章中摧毁全部红蜘蛛的 图像与雕像	15
26	The Harder They Die	第十章中使用威震天的能力, 一次杀死五名汽车人。	15
27	Internal Affairs	第十一章中在霸天虎启动警戒 塔前,将这些警戒塔全部黑掉	15
28	Slap the Grimlock	第十二章中用爆炸物杀死— 名正在空中的跳跃者	15
29	Monacus Spender	在商店花掉二十五万块钱	25
30	Reconstructor	将一把武器的升级全部购买	15
31	Master Builder	将全部立器的全部升级购买	25

A STATE OF THE PARTY OF	,		
32	Teretraan 1 Regular	对全部武器、武器升级、能力、 道具进行评分	10
33	Chop Shop	购买全部武器和能力升级	50
34	Beachcomber	收集所有蓝图	25
35	Cassetticon Audiophile	收集所有录音	25
36	Octopunch Scavenger	在故事模式或生存模式中打 开+五个装备补给箱	15
37	Reconfiguration Matrix	在多人模式中创建一个角色	10
38	Headmaster!	将一个职业升至满级	25
39	King of the Scrap Heap	将四个职业全部升至满级	100
40	What Prime Directives?	解锁 Prime 模式	25
41	Full Throttle Scramble Power	在多人模式的任意线上竞赛 模式中获得冠军	15
42	Ultimate Menasor	在 场抢旗模式中抢到三面 旗子	15
43	Moonbase One	在一场征服模式中一人占领 二块区域	15
44	Ballistic Energon Goodle	猎头者模式中一次性带五颗 头回来	15
45	Heavy Metal War	在一场团队死亡 竞赛中杀死 六名不同的敌方玩家。	15
46	Rabotopossum	在生存模式 Ignition 地图中抵 御十五批敌人的攻击。	15
47	Maccadams Old Oil	在生存模式 DownFall 地图中 抵御十五批敌人的攻击。	15
48	Space Pirates	在生存模式 Oblivion 地图中 抵御十五批敌人的攻击。	15
49	Rust Marks	在生存模式 Ancients 地图中 抵御十五批敌人的攻击。	15
50	Ultra Power Master	在生存模式中花掉十万块钱。	25

## **烧腻01—瓶夏14**

剧情成就,其中13和14在一个 周目内只能完成一次,具体解钞哪个 要看玩家在最终章的最后选择控制繁 天村还是威震天,如果走两遍商程的

话,推荐普通选威震天,困难选擎天 柱 如果只想一次解决,那么可以在 通关后马广选择继续(CONTINUE) 回到 府戏的最后一个储存点,把另一 名角色选 次就行了

## 減減15~減減1%

The state of the s 

游戏有在同一地点死亡多次自动降难 度的设定,因此还是推荐走两遍流程 

## 成就18~成就28

从第二章到第十二章的特定成就,在

前文的攻略中已有详细说明,完成相应要求即可

## 城業29~城業33

na proposite de la como La como de la como d 

贵的道具直到解开为止。需要注意的 是 32 这个成就必须联网才能看到训 分的选项,而且对道具进行评价只能 在刚刚购买的时候,由于买了新的道 ■原於領食及資金等。 评一个是最好的。

## 成就34~成就35

全部收集要素的位置在前文的攻略 中已详细列出

### **無親36**

Marketta - Differenta 

要求。故事模式有些场景随便一放 就是四、五个补给箱,开一次两 百五。

## 陳義37~成第50

全部是线上模式的成就,部分要 求相当苛刻,需要大量时间和过硬的 技术,要想尽快解开,只能最好是能找 好友一块刷,这样能大幅提升速度。一那么你就赚了。

值得一提的是,生存模式相关的成就 是可以通过中途加入的方式解开的, 如果你一不小心加入了一场已经防御 ,到最后一批敌人的游戏并成功通过。

# SPIDER-MAN 本作在之前宣传上并没有花太多的精力,导致

游戏发售后虽获得了不少玩家的赞誉,却在知名度。 与影响力上都差了一截。不过本作的优秀程度自然 不必多说。玩过的玩家都知道 再加上游戏的成就 并不难,所有蜘蛛侠 FANS 没有理由错过这样一款 好游戏 当然游戏在许多细节方面仍然与 阿克 汉竭》系列"这种一线大作有一定差距,制作组仍 需花一書心思。







文 华永宝 | 美編 心の永ら

III TO SERVICE Riff

and the same of the same of the same of	In a second participation of the second
В	发射蜘蛛丝 按住为使用投技
X	攻击
Y	反技
A	跳跃
左摇杆	角色移动
右摇杆	调整视角
LB	快速躲避到墙上
RB	WEB STRIKE/ 按住为发动 WEB RUSH
LT	拍照
RT	蜘蛛丝摆荡
START	暂停菜单
BACK	手机菜单

## 系统说明

批注"《蝙蝠侠《克·又出城》 系统比较熟悉,除了华丽的普通 双卡外, 当蜘蛛侠头, 霸出白色 的值号时只需按Y即可进行反 山 在多次连击后,连击数量现 红色时,接日键即可使用终结一, 击, 具体的连击数会根据升级来

定 部分敌人必须使用终结一击 系列"的玩家一定对本作的战斗 来击倒,后期持有盾牌的敌人需 要利用方向键 +AA 的方法绕到敌 人身后攻击; 在后期战斗中有不 少敌人的攻击无法用 Y 还击,此 时最好的办法就是按LB迅速躲 到上方,这一战斗技巧需要早日

## 道其使用

游戏中在战斗场 量中有个别闪光的道 具可以利用。接RB 后可以将道具砸向 敌人。被砸的敌人会 是现量眩状态。此时 有按日禮即可特他 门编在地上, 横当了



重要的。不过在使用前需要确定 直接使用了终缩一击。在不少敌 

## Web Rush

按非RB便可进入蜘蛛快第 人称视角, 此状态下瞄准可 答脚的地点,之后蜘蛛侠便可 瞬间来到该处。瞄准中会进入 类似了弹时间的状态,游戏中

利用这个系统可以在高速的战 针状产中使用 STRIKE 撞击敌 人、使用道具或者躲在指定地 点 游戏中不少地点也需要通 过该状态下瞄准后前往, 战斗环



节也有不少需要利用 Web rush 瞄准后发 动 WEB STRIKE 攻 击的 在潜入环节也 可以利用该系统瞬间 来到敌人头上展开偷 袭, 是游戏中玩家必 须掌握的技巧

## 潜入系统

本作同样拥有潜入要素。 旁一定范围内会呈现出紫色蜘蛛 可按下FB发动偷袭。成功后可 以将敌人一击必杀。在后期蜘蛛

侠习得特定技能后,可以通过将 非常实用的技巧,需要早日掌握 在被敌人发现后需要第一时间利 用 LB 或者 WEB RUSH 躲到敌人 视线之外



◆建议机家早日习得将敌

人用蜘蛛丝吊起来的技巧——

THREAD, 然后在未被敌人发

现前使用 WEB RUSH 表到敌人

头顶上的天花板处即可发动偷

袭 后期还可以习得同时偷袭

两个敌人的技能 ——DOUBLE

THREAD, 在面对后期敌人多

的情况下非常好用 即便被敌 人发现了,如果场景比较大的

情况下,也可以按LB迅速躲

在角落中等待下一次偷袭机会

使用够次数后还会 获得相关的成就, ◆此外将敌人

旋转一圈再甩出去 的 技 巧 ----WEB-CYCLONE 不仅攻 击力高,而且可对 群体攻击, 推荐尽

早学会

其他一些如帮助寻找收集 品的技能也可以尽早学会

. ◆玩家在大地图中执行任 务时可以尽量将所能收集到的 内容都拿全, 在玩家来到收集 品附近后首先会有声音提示, 此外在冲刺范围内可以拿到的 物品会提醒玩家按RB键去取 得 当玩家收集到 500 本漫画 后, 最后 200 本的位置会出现 在地图显示中,非常方便。

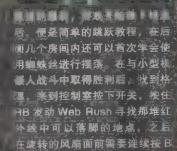
## 上线攻略

## 第一章 Oscorpls Your Friend

格温以"研究 的名义。带领得参 观 Oscoro 公 声。 章 里由 Oscorp 公司负 责专门研究将人类的 DNA 与动物综合 而蜥蜴博士士 待。原纳斯肯是这里

负责这一项目的研究员。渝中彼 得2人遇到了阿利斯特尔博士。 他是位有些自大的机器人制造专 位被注入病毒的人时略感不安。 果然这些原本在玻璃中的狂人们 开始失控。整个实验室被它们被 坏。占领变成一片狼藉

彼特不知从何时就换好了崇



键吐蜘蛛丝将风扇黏住后通过。 爬管道的过程相信玩过 《蝙蝠 侠 阿克汉姆》系列"的玩家一 定觉得很熟悉。在特一群小型机 **械放倒后就可以回去找格温了**。 背着她回到之前的房间便会将

门打开。由于不能将病毒释放出 去, Oscorp 大部分研究人员被 困在了研究所内。而格温更是因 为被咬到而感染。留给蜘蛛侠的 时间不多了。彼特必须想办法教



## OSCORP TOWER收集部分

#### Audio Evidenee

有着格温逃跑的资程,在 个走廊中,几乎是必经之路

## Audio Evidenee

第 次用 WEB RUSH 跳过布满红 外装置的区域后,在下面桌子上找到

## BOSS 社 S-01



最高难度被打 中再次前挂 了。建议以根 问移动为主 期间可以接RT 雲荡躲避 第二回合

坏力比较强。

BOSS 使用课

游戏的第一场 BOSS 战 前激光时便可发动 WEB RUSH 战斗一开始需要按住 RB 使用 捕捉双眼的红色弱点。这里有 WEB RUSH 寻找 S-01 身上 连续按 X 的 QTE。注意在每连 的弱点。之后按 RB 使用 WEB 续攻击三次左右后会有躲避激 STRIKE攻击。在其正面、左 光的QTE出现。如此反复拆 石边以及后面各有一处弱点需 **建双眼后,下一回合还需要连** 更在发光时发动攻击,由于 读按B使用蜘蛛丝将它腿上的 BOSS会转向。所以后方的题 风扇破坏,游戏中的蜘蛛丝发 点需要按 RT 尽量快速荡或者使 射基本是自动瞄准的。玩家只 用 WEB RUSH 到身后再破坏 夏掌握大概角度连续按 B 键即 BOSS的主要攻击方式为 **蒋全部腿破坏掉后对着面** 使用激光以及导弹。可以在导

## Escape Impossible!

THE RESIDENCE OF THE PARTY OF T

画面一转, 蜘蛛侠来到康纳 斯博士被关的地方, 最后的希望 只能依靠曾经是 Oscorp 公司的 康纳斯博士了 彼特决定带博士 离开这里,展开一次越狱行动

弹近身时按丫遍过。兼光则破

先爬通风口来到关押犯人的 地点,从左边跳上去便见找到机

关按钮 本想将博士 放出来,可没想到来 搅局的狱警误打误撞 把其他犯人也 起放 了出来 及办法,只 好去收拾烂摊子 从 上方的缺口上去, 收 拎掉下面几个犯人,

走廊的战斗注意不要离扳手大 近, 否则会出现按Y躲避时误# 定成拉扳手的动作, 拉下机关后 使用 Web Rush 锁定门后的位 置,在门关上前迅速飞跃过去。

部使用WEB STRIKE即可对

BOSS 蔥展終結一曲

失火的场景, 玩家可以 沿着墙爬行过去 之后会遇



到黑猫——Felca hardy, 显然彼特这 次误放出了位危险人 物, 与她的交手需要 等到日后

在出口处会遇到 使用枪械的敌人,和 蝙蝠侠一样, 蜘蛛侠

同样无法按Y键躲避枪械,不过 蜘蛛侠胜在速度快, 可以马上按 18 避开 在有红外线瞄准玩家 到敌人面前攻击

时就需要马上进入 Web Rusa 锁

定敌人。之后 WEB STRIKE 飞

## Beloit Psychiatric收集部分

进入开启关犯人机关的操控 室内必定会拿到。

还是这个场景。下去解决掉 选出来的犯人后。走进那个保 安所在的房间。进门左后方便 能找到。

下一个场景,蓝色饮料机旁边。

还是这个场景。面对上面那 个收集点,左后方2楼便能找到。

爬过一个通风口后房间的地 上。非常明显。

在有两个气球和几个神经病 的场景,右后方轮椅上。

着火的地点,晓过第一堆火 后。在第二个落脚点

BAZIN

下一个场景爬过通道后,解 决几个敌人。在角落处可以看到。 比较明显

Magazin

还是这个场景。手推车 旁边的角落找到。

即将退出的室外场景。 干掉一个狙击手后先别下 去,在角落跳过火堆后找到。

在将博士带往彼得家后, 蜘 蛛侠需要帮傅士找到研究所需要 的相交资料 在那之前首先驚要 去安装\_\_^信号接收装置, 只要 靠近电话地图中的指定三个地

点, 按住 RB 使用 Web Rush 锁 定目标后即可、

之后前往带有星星标示。有 点像美国队长的标志)的任务所 在处,这里会遇到BOSS屑华人

## BOSS 战 座牛人 RHINO

这算一场小型 BOSS 战。犀牛人 在近距离下的震地 攻击时蜘蛛侠头上 会呈现红色信号。 此时建议马上按LB 躲开 此战需要拉 开足够距离,吸引

犀牛人往写有"SWAT"的架 甲车上撞。在库牛人冲过来时 壁后岸牛会一头撞到装甲车



上出现硬直。此时使用WEB STRIKE便可对其造成伤害 如此反复几个回合就能将它收

## THE TANK OF THE PARTY OF THE PA

## 第三章 In the Shadow of Evils Past

爬行阶段蜘蛛侠得知藏有 Oscorp 重要资料的箱子即将被焚 毁, 彼特必须抓紧时间。

前行不就便需要用到偷袭的 技巧, 玩家只要在敌人附近, 在 不被发现的情况下等他们进入紫 色区域展开偷袭即可。肉搏的话. 这里的敌人相对之前要稍强一 些, 在离难度下如果红血了可以 按LB躲在上面恢复体力。场景 中的瓦斯罐道県可以用来砸暈成 群的敌人, 收拾掉第一批敌人来 到上万后记得先把持枪的敌人收 拾掉

战斗结束后利用发光的箱子 打开路, 找到通风口。跟着电梯 下去,再从通风口来到另外一边, 这里利用旁边的通风口可以找到 收藏品、顺便可以从背后偷袭掉 持枪的敌人

几场战 +结束后, 蜘蛛侠在 操控室找到了彻装成士兵的女记 者 Whitney 她在这里试图挖掘一 些隐藏内幕, 其中就包括那个即 将被忧毁的箱子 没聊一会儿持 盾牌的敌人使会出现,使用左摇 村 +A 翻越盾牌后的攻击便可将 其打倒

之后在地下布满红外线的场 睾对111万的机枪, 玩家需要先 对看它连续接B键用蜘蛛丝将机 枪的视线封住,之后再使用 WEB STRINE 瞬移过去拆掉 再次碰到 Whitey, 这次她会让蜘蛛快帮忙 拍照片,将焦距调到最大,对准 那个"看 "Chicorp" 的大箱子拍 **照即**回[

「一个场景是一场真正的潜 入战斗,这里收拾掉警卫最好的 办法就是趴在墙上等敌人靠近蜘 蛛侠的紫色区域后按 RB 偷袭, 如果被人发现了除了马上按LBIA 到上方外,还可以用Web Rush 瞄准附近的通风口, 躲在通风口 里可保安全。可以的话最好提前 将偷袭技巧升级,这样就可以利 用 Web Rusn 瞬移到敌人旁边非 常容易地得手

下 个场景可以先利用通风 口爬到持枪敌人身后偷袭,将护 枪敌人解决后就可以下去与杂兵 展开戍搏了 结束战斗后操作左 右两个计算机,将 ] 升启

剧情后为了救被敌人俘虏的 Wn tney. 蜘蛛快需要从上方的缺 口进入内部与敌人战 1,建议下 去前可以先用 Web Bish 来到对 面的墙上,发动偷袭先放倒一个

在将箱子中的资料拿出来 时,会遭到敌人的袭击,这里由 于敌人的火力会瞄准 Whitney, 所以蜘蛛快需要快速用Web Rush来到敌人面前将他们收拾 掉,由于高难度下 Whitney tr 较 容易外,所以这个环节尽量课故

在利用摆等来到出口时会遇 到 持机枪的重装敌人, 在其准 备开枪的时候蜘蛛侠头上会出 现红色信号,此时马上按LB躲 在 上 方, 之 后 按 RB 使 用 WEB STRIKE 近身攻击即可,等他再次 使用机枪时方法同 [,两个回合 勃能收给掉





可以找到一个敌人 一个战斗场 看,在箱子旁。 Charle Main

钻过第二个通风 口,在偷袭两个敌人后,其中一 边地上找到。

从通风口来到重兵把守的 日前,从第三十四回的市。 第二十四回的市市。 

Teen Picco.

还是这个场景,呈凹形堆着 的箱子后面

Fire Pieces

还是这个场景。拿到上一个 后在旁边2楼就能找到。见右图)

依然在这个场景,从2楼 来到另外一边后,白色升降车左 边、在箱子堆中。

Magazin

在将持盾的敌人解决后,在 这个房间中找到。

剧情拍照,不会错过。

拍照结束后。下一个场景下

还是这个场景,下面带电的 地方,旁边可以找到。

THE PROPERTY

依然是这个场景。在几个箱子

reen Freces

₩一个场景,通道中左边有通 **建筑建筑是有效和** 

reel Preces

■一个地上布港红外线的场景 **他们也也没要。她上他找到** 

Maga

还是这个场景,其中一扇门旁边 eorp Manual

碰到女记者后,来到通道中,靠

final Alecca

火炉场景,救女记者前,左下角。

还是这个场景,从上方进入室 内教女记者前,下方就有

保护女记者的环节。右边的一 入才能看到。

到成堆箱子的场景。地上可以找到。 Magazin

同样是这个场景。一样在地上。

同样这个场景,在箱子的顶上。

## The thrill of the Hunt

蜘蛛侠需要帮博士取得 Verman 的 DNA 样本, 出去在旁边 財能看到, 个之前逃出来的精神病 患者,将他抗走交给警察可以完成 一个支线任务 这种支线任务在后 期还会多次出现

在进入地下水道后,建议使用 摆荡前进,这样会快很多 途中可 以找到一个惯 1. 拧开后需要在门 关上前使用 Web Rush 快速通过

在来到多分歧的场景中,蜘蛛 侠会同周围释放蜘蛛丝, 玩家在选 择时,手柄发出震动便可确定是正 确的路 本以为抓到 Vermir 了, 及想到 羊路杀出程咬金,将它解决 掉后玩家还需要回到之前的分歧场

景,利用蜘蛛网再次通过震动判断 走向

注意这里的战斗场景,多数敌 人必须使用连击后的B键终结技 才能击倒 走到有骷髅标志的尽头, 跳到上方平台展开战斗,这里的战 斗由于敌人数量众多而且还有喷毒 液的敌人在,需要小心应付,在红色 提示出现的时候就按LB躲在上边 即可,这里有场景道具可以利用一 下 战斗结束后再次拧开一个闸门, 通过对面时速度要快

过道中面对多个喷毒液的敌 人时需要从上方通过,尽量不要原 动他们,否则后果不堪设想,来到 出口附近便会与 Vermn 战斗

## BOSS 雄 Vermin

1 1 1 一场战斗难 1. 果只需使用连续 攻击,在对方还击时连续按 Y揭升即可。几个回台后 BOSS会疏开,消失在视线 



好不容易快取得了 Vermin 的 i DNA 样本, 没想到又会有机器人 来搅局, 玩家需要用蜘蛛网破坏 掉它们的防御层后,再按住 B 键 使用投技破坏它们 之后从上方 的通风口离开

Vermin 出去后带领大量老鼠 对纽约市造成了暴动。玩家需要 顺着地面上奔走的老鼠移动, 不 一会儿就能找到 Verm n, 跟着它 进入下水道

下去后第一件事依然是在分 岐中找到震动的方位 第一个地 点会有三种敌人正在混战, 过去 开战前不妨先用偷袭的方法解决 几个, 注意身上发光的机器人。

需要使用蜘蛛丝连续攻击,解除 其身上的防护罩后再攻击即可

在后面的场景中由于敌人众 多, 月多用远程攻击, 高难复 下有些难度, 建议真培用 Web Rusn 搬场边的道具砸向敌人, 之 后马上按B用蜘蛛网络他们封锁

再次回到岔路 亨拉震动点, 这里战斗方式与之前一样,全部 敌人消灭后跟着老鼠的奔跑方 向走 从集装箱的缝隙进入下 一战场,这里同样以利用场景道 具攻击敌人为主,战斗结束后继 续顺着老鼠群流窜的方向, 从墙 里爬出后, 女走两步便会再次与 Verm.n 交手、

## Magazin

在爬过通道,经过墙壁上写有 F1 字样的地方后, 地上有毒液的 岔路向右走

, Partie

#### Magazin

面对有个下面有毒液,瀑布流 水一样的地方, 住左边走, 前行后向 右拐,在两个白色墙壁间有铁架支 撑的平台。使用 WEB RUSH 移动到 上方铁架上,在对面上方平台上就 能找到。

#### Photo

二 同样是这个场景,从铁架上下 去,之后顺着地面上的黄色虚线走, 拐弯处便能找到拍照地点(墙上写 着 F5 )

### Audio

进入第一个小水道后,在用蜘 蛛网选择道路的场景,进入圆严的 缺口,下去后用蜘蛛丝封住风扇, 在里面找到。

## Magazin

还是在选择道路的场景,进入 右边是垃圾堆,左边是较矮方形入 口那个较高的方形人口中,穿过布



满毒液的走廊便可找到

#### Magazin

布 满敌人场景的左边,由于是 必经之路,不难找到

#### Magazin

在这里第二次用蜘蛛丝找到 较高的上方缺口后,通过可乐标志 的地点,从平台下去,有一辆列车, 将它打过来,去里面就能找到

#### Audio

跟着老鼠爬过集装箱后,下一 个场景消灭敌人后,在一个大头箱 子后面拉至。



## BOSS & Vermin 2

■ 开。注意它的反击。玩家 本一起附对蜘蛛体 生成伤 ENDER STATE OF THE PARTY. 按LB先撤离一下。战斗

结束后终于取得了 DNA 样本 对方这次各方面都不能与 其冲撞攻击需要马上按 LB 躲

## 第五章 To Smash the Spider

这种飞行机械的速度十分快。 玩家需要接近它们等待瞬间出现 的财机提示控 RB 进行攻击。在 们的行动速度。飞行器的套球命 erinden makanduka Mark. Edunakéndu 态便是放大稻的时候。此时一定 要马上向远处摆荡或者用 Web Rush 瞄准远处的建筑躲避。否则 高难度下可以直接将蜘蛛侠放倒。 在对其连续攻击 4 次左右会进入 最后的 OTE。

紧接着会有两架飞行器一起 出现。同时面对两架在高端。 着实要困难不少,建议追击时多

用B續。在按RB发动攻击时有 医油砂样二甲以供用油 一家鄉鄉 另外一只放的大招。在面对多颗 言球时可以试着走地面减少被打 的几事。优先干掉一只以后就好

由于债号接受装置被破坏 蜘蛛侠不得不试图重新安装它们 这次重新安装信号装置时可以顺 便逛一堂纽约。沿路记得收集几 本漫画。之后还会出现将中毒的 民众送往医疗地点的支线任务。

制成功,不过在与格温视频通话 时。之前被咬的医生都出现了异 **医一种抗放心损抓紧时间。** 前往 Oscorp 将解药交给他们。



## West Pumping Station收集部分

### Magazin

拧开闸门后,冲过去,走过下 面有毒液的地方右转

## Magazin

第一次用蜘蛛丝找路后,在消灭 个敌人后跳到墙壁上,来到下面有 毒液的红色柱子上,十分明显

## Magazin

第二次用蜘蛛丝找路后, 在解决几个敌人后,右下的角 落里.

## Photo

在来到一堆箱子的地点

拍照,这里由于有思情提示,所以 不会错过.

在拧开第 个阀门前,先连续 跳过红色管子的落脚点, 在对面上 方平台有残破机器人可以拍照



## 第六章 Smythe Strikes Back

这个人口在大楼中央部位,进 入后先从天花板上用偷袭的办法 将敌人一个一个吊在天花板上,之 后战斗记得连续按 A. 跳跃到盾牌 敌人背后再攻击即可

从电梯间往上爬,从天花板上 将下一场景的敌人都吊起来,之后 继续从电梯间往上爬,在最下方可 以找到一个通风口。进入通风口 后,在爬行过程中会遇到袭击,注 意按 Y 键躲避、

来到下一个房间,由于这里的 蓝色屏障只有机械可以通过,蜘蛛 供需要按B键抓住一个,往屏障 后的圆形装置上砸,破坏后屏障便 会消失

面对两个重机枪敌人的时候 玩家可以按LB迅速跳开,这样敌 人会进入可被偷袭状态,从天花板 上过去偷袭吊起一个再对付剩下 的那个就好办了

接下来的房间要面对机枪台。 直接 Web Rush 瞄准后摧毁即可。 后面进入研究所的路线大家应该 都熟悉了,对着风扇连续使用蜘蛛 网封住后通过 后菌还有两个机 枪台需要对付

找到格温等人后, 没想到阿利 斯特尔博士将药抢了过去,并对自 己腿部进行了注射,意外的是解药 非但没起作用,反而使得博士的腿 痛苦不堪,从而瘫痪 果然如格温 所说,不该相信康纳斯博士吗?

WILL BE A VALUE

之后蜘蛛侠需要迅速离开这 里,在后期面对多名小型机械炮 轰时, 蜘蛛侠需要撑到门打开为 止,这里可以故意展开近战,引 机械抓住蜘蛛侠发动连续按X之 后挣脱的 QTE 来争取时间。门一 开启就利用 Web Rush 马上离开 这里 在跟着电梯往上爬的过程 中还需要注意改变爬行轨道来躲 避红外线

在房间内战斗结束后从门出 去,利用Web Rush 迅速通过缺 口,在充满雾的房间会与蝎子人 (Scorpion)展开第一次战斗,由 于只是试探性的对战,难度不高, 只需注意其多种通过按Y便可躲 过的反击即可,在其咆哮后会使用 尾巴喷毒液横扫攻击,这招不能按 Y躲避,且攻击范围很广,建议马 上按LB迅速跳开。战胜蝎子人 后从缺口爬出便可离开那里。



上。再对着2层一个玻璃后的内 容拍照。

## Tech Pieces

一个场景左边的地上。十

## Magazin

海柯溢 化新疆二古油业为平市 的电脑前。

#### **Tech Pieces**

走过敌人战斗服放置的场景 , 过门右边就能看到, 也很醒目。 o Manual

走到布满红外的场景,可操 作的装置前便可拿到。

下一个红外场景。穿过红外 后,桌子上就能找到。

#### Magazin

爬到下一个场景后,地上右



边板子上。

Oscorp Manual

同样在这个场景。左边的电

#### Tech Pi

还在这个场景。门口附近。 十分明显。

#### Tech Pieces

逃走后期,爬过电梯后,走 **医一种非常种种的多类。由对**兼 就能找到。比较明显。

## Photo

找到上一个后往前走一点。 玻璃后面有一条蛇形状的机器人。 对着它拍照。

## Tech Pieces

唯非法前走養養計算予修能 台,第2个机枪台所在处的角落。 Oscorp Manual

下一个全是被感染研究人员 的房间。右边桌子上。

## Magazin

**斯茨根塞斯尔联邦灵用业有** 敌人被窗而出。进入其中一个窗 户里便能找到。

## Audio

还是这个场景。在一个侧下 的椭圆形装置的旁边

### Tech Pieces

下一个场景。在有屏障的房 间前。

## **■OSCORP TOWER Part 2收集部分**

#### Tech Pieces

开场下去后桌子上就有一个

同一场景,事左边的地上。

也在这个场景,北边大电视

## ich Pletes

一个有盾牌敌人的场景, 

## Magazin

同样在这个场景的角落。

### Oscorp Manual

下一个场景面对写有 "Oscoro" 的大墙,然后往左边 is a markality in

2 的电梯里

从电梯间爬到下一个场景 后。面对 3 号电梯,石后方的槽

MARKET, MARKET

## 台上可以找到。

#### Tech Pieces

## Tech Pieces

同样在爬的过程中,快接近 出口的右边

#### Oscorp Manual

~ 爬出去看下一个场景先别下 去,左上方就能找到。



## Magazin

还是这个场景。在用机械将 两个机关砸掉后。右边的地上可 以找到

#### Photo

还在这个场景。对着中央的 装置拍照

依然是这个场景,先爬到墙

## BOSS 雄 S-02

紧接着迎接一场气势如虹的 BOSS 战,开场需要利用连续按日 的蜘蛛网攻击 BOSS 身上蓝色的风 喇,在S-02使用激光射线的一副 间(头上会有红色提示)需要玩家马 上按 LB 躲避

前半场 S-02 几乎只会使用 一种攻击方式,在将其中一边破 坏掉后,下回合 S-02 会加快激光 发射的频率,此回合同样需要瞄准 BOSS 左边的风扇用蜘蛛网攻击。 兩个蓝色风扇被摧毁后,蜘蛛侠会

在平台上与 BOSS 展开决战

开始 BOSS 会使用触手攻击。 这里其实只要等蜘蛛侠头上冒红色 信号后按 LB 躲开即可,同时还需要 继续连续按日键使用蜘蛛网攻击器 眼部。此战每回合结束都会有QTE。 内容是一样的。第二个回合 BOSS 会在地面发射横扫激光,玩家只要跳 跃躲避即可,使用 RT 用蜘蛛丝摆荡 也可以,躲过攻击后别忘了继续用朝 蛛网攻击。第三回合則是融合了之 前的两种攻击方式,没什么难度



## 击了那里

由于有干扰雷达、蜘蛛侠的电话无法显示大地图中的17置,此时玩家需要登上大楼高点,在画面中找到。根红色光柱,前往那里将干扰装置破坏即可使电话地图恢复。正常

□ 沙事 任 塔 用 「 婦 多 人 上 毒

## 第七章 Spidey to the Rescue

無由



按 LB 退开,即使被发现了敌人也找不到你。 在操控室与研究人员联系完毕后,前往 2 楼解决两个敌人。 这样大门便可升启。来到太厅中,这里有四根柱子需要蜘蛛侠

中,这里有四根柱子需要蜘蛛侠 到房间中依次通过破坏装置将 它们降下,不过在这之前需要先 解决每个房间上方的机枪会 记得每降下一根柱子就去操降 电脑,开启下一个房间的部分 至于里面的敌人或议全部使用 之前提到的潜入方法解决掉 不要吹灰之力。

在开启中间的大门后需要快速破坏四个装置,这里每破坏四个装置,这里每破坏一个就要快速按 LB 退回到上面,不然会变电烤咖啡。之后场上一个持枪敌人直接从天花板上时间袭的方法轻松搞定。对付多名持盾的敌人。最简单的办法就是直接搬场最内的物品去碱,然后迅速用蜘蛛网将他们终结。

在需要破坏两个装置的场景,战斗建议统一用从天花板上 特敌人吊起来的方法即可。 从缺口穿过布满红外线装置的地方。期间别忘了用 Web Rush 拆掉机枪台。

在来到研究室这里可以看到 多名被图的研究人员,蜘蛛侠要 操作计算机将门打开,在这之前 需要解决多名看守的敌人和机会 点,最棒的办法仍然是以偷袭无 力力,或入研究人员所在的时候再一份 一个小机器人由于人先,可以是一个的防护罩打掉。再用 WEB STRIKE 擅击它后用投枝解决。如此反复

战斗结束后高开这里。来到一个简形通道。由于场边有流水,不能直接爬上去,使用 Web Rush 視角寻找落胸点。顯着铁杆向上移动。在中间可以找到缺口,另外一个简形建筑里也是一样。最后终于找到了格温,似等还一切都已为时已晚,就在彼特还平绝望的时候,格温醒了过来。

虽然拯救了格温,但显然还 有一大的堆烂摊子需要蜘蛛侠 处理。

### Tech Pieces

从2楼下去,在一个类似 DNA的雕塑旁

#### Photo

升起 4 面柱子的地方, 对着它们拍照即可



## Tech Pieces

还在这个场景,拍照后直接来 到对面上万平台上就能找到

#### Audio

进入门口 写着 BIO2(7 的房 旬,楼上有一个饮料机,砸坏后便 能找到

## Magazin

还在这个房间内,身后有个通 风口可以钻,在里面找到,

### Oscorp Manual

一进入 206 号房间后, 左边的实验台。

#### Magazin

205号房间,一层两个柜子中间,很好找

#### Magazin

还是 205 房间,2 楼通风口的 高

#### Tech Pieces

还在这里, 爬进通风口就能 找到

## Tech Pieces

204 房间,在一个柜子的上 方

#### Magazin

破坏匹个装置的场景(一段时 ! 间会有电击)中央就有一个,不能 再明显了,

## Magazin

破坏完后跳下去,右边角落里 就有

#### 06.4

进入蓝色的电脑室, 先别跳下

## 去,对着电脑拍照。

#### Tech Pieces

干掉多名拧盾敌人后,进入一个有红外线的房间,先别下去,平台前方就能找到

#### Tech Pieces

下去后左边的地上就能找到, 比較明显

#### Magazin

来到2层需要破坏的装置那里,旁边地上就有

#### Oscorp Manual

来到下一个操作室后、操作电脑前先下去,在右边的台子上

### Tech Pieces

跳过第一个红外障碍后,地上就能找到。

#### Tech Pieces

见到被图的研究人员后,往右 边走,地上就能找到。

#### Magazin ----

取得方法与上 个类似,不过这回是在左边

### Photo

在将门打开后,进入房间将小 机器人破坏前,马上来到嘴壁上方 对看证处的一群1作人员罐一张 相(王意一定要在全天敌人前腰 服) 这里有个简单的力量就是只 留一只机器人的情分下再抬頭,免 得被干扰

## Tech Pieces -- -

圆筒建筑往上爬的时候,跳到第一个落旗点往旁边看就能 找到

## Oscorp Manual

来到两个簡形建筑间隔的那 个房间中便可找到

#### **Tech Pieces**

来到下一个筒形建筑内, 下去, 就能找到。

## Tech Pieces --

在这个简形建筑的顶层

### Magazin ---

走出簡形建筑后,靠右边走, 地上便能找到。



#### **Tech Pieces**

在一开始蜘蛛侠蹲着的铁杆 二,往左看就能看到

#### Manazin

还是第一个场景,在操控室的 桌子上

#### Audio

还在这个操控室内, 回头往身

## Oscorp Manual --

这个场景2楼,在一个盆栽的



## BOSS 战 帽子人



躲开,好在 BOSS 攻击 为不高,害情率较高。 反复攻击后蝎子人会跳 到河边用尾巴上的毒液 进行扫射,由于毒液的 喷射是固定上下两种轨 道,玩家只需按LB 躲在 上面。引诱它将子弹打

斯里男與斯不能即可耕辦。林道生 **国内部的国际制造和管理** 

THE PARTY OF THE P

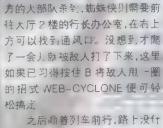
## 質8章 St.Gabriel's Bank

前往大地图上银行标志地点。 银行的入口在正面楼顶的凹槽处, 在这里能看到一个风扇,破坏后便 可进入银行

这甲已经被蜘蛛侠之前误放 出来的黑猫 Felica 占领 由于这 个场景十分宽广,玩家将大厅的几 个敌人偷袭掉的过程会非常简单, 还是用爬天花板将他们倒吊的方 法即可,被发现后就马上按LB往 角落躲,与之前的战斗方法无二

这里人比较多,需要一 点面拉

在将敌人全天后 小心会有持枪的敌人 突然破窗而出,赶紧 LB 躲回上方, 之后T 去拳脚解决即可,记得 使用场边的道具。救



下人质后去操控密码,不一会儿警

么人大难点,来到停车场就是与黑 猫 Felicia 的较量



## BOSS 社 Felicia

**介殊子的速度非常快,**域 中开始就需要蜘蛛侠按 LB 急退到 上方。由于黑猫闪躲迅速。即便 使用 WEB STRIKE 也无法命中, 所以玩家在上方时需要连续按B 发射蜘蛛丝将她困住。之后便会 有攻击提示。如此反复几次便会 进入第二回台

第二回合中 Felicia 会在消 矢后躲在某个角落。她一旦发现 蜘蛛侠便会瞬移继续藏起来,只 有用偷袭的办法才能攻击到她

过程中不能惊动 Felicia。在你看 到她她没看到你的情况下便会有 按繼攻击提示。建议利用Web Rush 粘到墙边上慢慢搜索,这样 很容易偷袭得手。反复几次便可 拼入量后决战。

Felicia 最后一回合同样是融 合了前两种战斗方式。打法与之

胜利盾带着 Felicia 原路返 有她送往一开始的大厅。交 给警察即可



## St. Gabriels Bank收集部分

## Magazin

一条植物的全体等有机

## 地上。 Magazin

金英級人用, 建入前货单 的房间,在上方的一个平台上。

普方大部队到场后,用 WEB 宋·德/ 東川太保護部馬取得

进入行长室,对看桌子上的蓝 色杯子和文件拍照。

攀爬过程中掉下来后,将敌人 收拾掉,往前走,下一个场景左边 的角落中。

## Magazin

从列车出来后,提款机旁边就有 Photo

同一场景。对着中间梳子上的

## 

爬到敌人众多的方形场地后。 上方左边的支架上。

### Magazira

下一个走廊的拐角处,比较明显。

与黑猫战斗结束后,在旁边停 车场找到写有"Oscorp"标志的 车拍照。

## Magazin

背着黑猫往出走的时候,在原 本爬通风口的地方门会打开,进入 后右边可以找到。

在来到大地图后蜘蛛侠的电 话又被干扰了,还得去破坏干扰装 红色光柱表示,不难找到。

置,不过这次有二个地点,一样有

## 第九章 The Spider-Slaver

**回到家中康纳斯博士已** 被阿里斯特尔掳走,并且蜘 蛛侠也遭到了其派来的飞行 器袭击』

对付三架战机还是比 较恶心的,把握不好场面比 较乱,不过也正是因为这次



敌人较多,发动栖击的附机 自比較湯浦, 有男掌權, 通过 **沙尔了用始终丝把谁可以**连 续使用 WEB STRIKE, 而在 模拟发动范围电磁铁谱的制 候, 也可以利用攻击其他敌 人的无敌时间躲过一劫。

## 第十章 Spider-Man no More!

阿里斯特尔将康纳斯博士抓,门为主 来的目的, 便是想与其联手, 打 造只有机器人的世界, 他声称这

进入后先用偷袭的方式将四 分敌人、 面的机枪和小型巡逻机器人都干 掉, 然后破坏四个装置 在下一 机器人的门, 都连续按 B 用蜘蛛 网堵住,这里可以无视杂兵以堵

最后出现的成群机器人可 以用消费后习得的技能 WEB-CYC\_ONE, 通过旋转来横扫大部

在经过漫长的攀爬后终于找 到了康纳斯博士,这里蜘蛛侠还 个房间蜘蛛侠需要将这里四个出 需要面对机械敌人,使用投技把 它们往被蓝色屏障保护的柱子上 扔即可





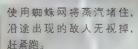
在即将救出博士之际、蜘蛛 侠被阿里斯特尔偷袭, 之后还失 去了战斗能力。在与阿里斯特尔 的机械战斗中是必败的, 玩家直 接上前送死即可。

蜘蛛侠被扔到一堆小机器人 的场景中需要要注意,这里相当 于一个迷你游戏, 玩家需要避开 这些机器人的红外线寻找空隙离 开这里。

在人厅中调查电脑找到电 话,此时蜘蛛侠的超能力有所恢 复,接着用蜘蛛丝将两边的机关

在逃跑过程中,后面出现追 兵的情况下蜘蛛侠只能以逃跑为 主, 在来到右边岔路如图所示处 时, 需要跳到右边的红色管子上

继续前进。发现无路 可走的时候需要向远 处发射蜘蛛网把平台 拉过来, 跳过平台来 到对面, 到下一个地 点再将平台拉回来通 往对面、后期红色管 子上会开始 竇蒸汽,



来到充满红外装置的 场景记得要快速通过,被发 现了就在屋子里躲一下、注 意不要惊动屋子里的小机

器人,实在不行可以用蜘蛛丝把 它们暂时困住。之后的场景需要 避开小机器人顺着集装箱往上跳。

来到电脑前操作后发射激光 发现无法击碎前面的墙壁, 玩家 需要到下面 层控制左右两边的 电脑,一个是控制上下,一个是 控制左右的, 先控制后者再操作 前者,将激光口对准墙面上发光 的缝隙即可 接着回到上层操纵 发射按钮即可破坏墙壁前往下-区域、避开这里机器人的红外线 便可进入最后的逃生阶段,不断 逃跑即可。

离开这里后纽约市已被病毒 侵袭,变成一片火海,失去超 能力的蜘蛛侠只有去找康纳斯 博士。



走到大厅后, 左边的桌子上。 Oscorp Manual

还是这个场景,拉开关前先去 里面,右边筑ͺ横梯线侧

#### Photo

大门打开后,对着面前的巨大 机械来一张照片

## Tech Pieces

选亡阶段,在将平台拉过来跳 过去后, 去第二个地点将平台拉回 来,跳到对面取得。

#### Tech Pieces

取得上一个收藏后,跳回去 在这边 B04 门的旁边。

### Tech Pieces

跳到喷气的红管子上后往前 走一点就能在旁边平台上看到,很 明显。

继续往前走,在写着"04"的 电梯后面

#### Magaziri

来到有机枪台的场景,大电视 右边的房间里的桌子上。

#### Audio Evidenee

先别急着进入仓库,再往前 走。石边的一个房间内。

#### Oscorp Manual

从充满箱子的仓库跳上去后。 左边货架上。

## Oscorp Manual

控制上下左右击碎墙壁的场景。 下去后在白色运货车上可以找到

### Tech Pieces

同样是这个场景,在控制左右 的的操控器这边,红色的盒子后面。

还在这个场景,对着中间的競 射器拍照

## Magazin

将喷射器移到另外一边后,在 平台上就能看到。

### Tech Pieces

把墙打通后出去往左边走,在

#### Tech Pieces

接着往右边走,贴着右边前 11. 美不面缝入着头的意情: 拉書 走,在几个罐子中间。

### Magazin

拿到上一个后继续往前走,在 前面的货架上

#### Tech Pieces

进入着火的房间后,右边桌

## и тр тапиат

从着火的屋子出来后, 左转, 穿过第一个红外装置后。左边的房 桐树

#### Tech Pieces

来到仓库房间先别急着进入风 扇内部,继续跳就能在箱子上找到。

## Tech Pieces

进入风扇内部后。左转

## Tech Pieces

最后脱出阶段,记住靠左边走。 在用蜘蛛丝将蒸汽封住后找到。

## Oscorp Robotic Facility收集部分

## Tech Pieces

养蝇的膜节膜排; **在**侧侧侧 位置可以找到。

### Photo

爬出来后,一下来对着窗户下 面的成堆机器人拍照



## Magazin

拍照后出去,战斗场景,在远 处上方横梁上。

## Tuch Places

四个装置破坏掉后,进入开启 的问:沿着多个机器人从左边走。詹 蜘蛛丝将兼汽塘值 过去后战群

#### Audio Evidenci

**非要特别**个人宣动性物组剂。

## 集左边的一个垃圾车上

### Oscorp Manual

同一场景,左边的一个柜子下面。

## Magaziri

还在这个场景。红色板子下面 房间中的箱子上。

## Magazin

跳下去后先别急着爬通风口, 在上方有个风扇,用蜘蛛丝黏住后 进入墨面找到。

## **Tech Pieces**

爬通风口过程中,刷情后拿左 边找到。

## **Tech Pieces**

还是爬行环节,在走过几个喷 气处后,记得往左后方走就能看到。 Tech Pieces

蜘蛛侠失去能力后。一群小机 器人的场景,很明显

## Tech Pieces

下一个场景左边,也很明显。

## Connors Makeshift Lab收集部分

## Audio Evidence

就在红色机器人后面的地下,很明显

## 第十一章 If This Be My Desting

这里不得已的情况下。博士 再类自由已法制了药物变用下槽 螨人,他认为自己是最后的希望。 诚然,即便格温极力阻止,这也 是最后的办法。

乘直升机前往战 场,在康纳斯博士的 帮助下蜘蛛侠重新获 得了超能力。之后他 将与蜥蜴人联手作 战。战斗初期敌人都 是小型机器人。没什 么难度。发射蜘蛛网 后用投技就能搞定。

**将机器人全灭后会有与蜥蜴人联** 手打开门。之后将电池破坏掉的 QTE 环节。重复两次以后两人便 会联手对抗 BOSS:阿里斯特尔



## BOSS H S-03



A Secretarian 

- 直直機震樂制格維州和 **工业工艺用物的企业和证明** 可无伤,也有呈横8字形的射线

J TOWN YOU

**现实其他前面外的家的标准:** 

## 第十二章 Where Crawls the Lizard?

最后一个场景中敌人比较 下的,如果还有属网之鱼即便正

要用蜘蛛网粘住的风扇,将两个 多,建议先用偷袭的方法排除几一甲面的阀门拧开,再拧开上方的 个, 再利用场景中的道具终结剩, 第三个阀 ]即可开门, 前行不久 便会与 Nattre 战斗

面较量也不会很难 当然, 也可以选择避 开不打 钻过墙缝 看到正游在水中的 Natte, 将阀`]水放 掉后, 站到红色管子 上从缝隙中下去





## BOSS 战 Nattie

由于在水中对他攻击无效。 蜘蛛侠需要先将阀门行开,等水

位退下后便可对其造成伤害。与 

> **美注意其反击** 提示便可。故古 数次后它会召唤 出多名杂兵,可以 医细囊性性肿瘤 万集中在 Nattie 身上。只需注意其 他杂兵在攻击时 接丫點避即可

经过几次钻墙爬行,蜘蛛侠 | 样会判 GAME OVER。全灭敌 找到了因为送解药而被敌人围 团的格温, 最高难度下这里最 好的办法就是先用 Web Rush 锁定敌人附近的道具,利用道 具将他们砸晕后再终结 先将2 楼的敌人收拾掉, 再搞定剩下 的, 敌人数量不多的情况下就 肉搏,长时间不管格温的话一

人后蜥蜴人便会出现, 用 WEB STRIKE 攻击便可, 它在逃跑后 会留下不少杂兵, 打法和之前那 个回合一样 反复两个回合后 与格温道别, 蜘蛛侠便会乘坐飞 行器进入最后追击蜥蜴博士的 阶段 途中遭到蜥蜴博士袭击, 进入最后的战场

## BOSS 战 蜥蜴博士

医一块合物果 

**1000年中央市场 一直直接组织对抗原光**域间 THE RESERVE 会将蜥蜴人用蜘蛛网暂时粘住。 此时用 Web Rush 陰准丢在帰



**一种来来的重要的人的 三种新维人食垃床费**值 **可有 Y 新设YE 兼理 | 医煮洗**す 

穿过下水道后是与蜥蜴人的 最终较量。这里玩家需要持续

> 对蜥蜴人按B键发射 蜘蛛丝将其困住。不 出一段时间便可出现 WEB STRIKE 的 时 机、之后会是攻击后 的 QTE, 重复两个回 合就可以结束这场战 4。非常简单

## Underground City收集部分

### Audio Evidence

来到第一个有敌人出没 的场景,向上看中间有一堆 废墟,在那上边可以找到,

### Magazin

还是这个场景,以图中 视角为基准,在下方角落里。

## Photo

依然在这个场景,2楼全灭敌 人后,被破坏后的机器人旁边,对 着被撕碎的制服拍照



## Magazin

爬过第一个通道后直接往 右走、

### Audio Evidence

来到三个风扇的房间,右边进 来的那个风扇下面

### Magazin

同样是这个场景, 左边风扇的 下方桌子上, 比较明显。

### Audio Evidence

打贏 Nattie 后, 岔路右边往 里,之后左边找到。

## Magazin

还在这个岔路,往另外一边 走,跳到木质箱子上

还在这个场景,对着远处壁画 拍照。

### Magazin

继续往主线方向走,在爬过一 个通道后,右边的台子上。

## Magazin

顺着红色管道走过第一个走 廊后。在下一个场景左后方的集装 箱上找到。

### Magazin

在即将见到格温前,左后方集 装箱旁

### Photo

看到格温被困后,对着她拍照 即可。

## Magazin ---

格温所在的战斗场景,直接去 对面就能在地上找到

个主意禁止人内的有理出现。 是这两个美术系统可以得到相应 的成就。

## WATER TREATMENT FACILITY

这里由于被毒 夜侵占, 地面 全是毒液, 蜘蛛侠需要找到阙 门。拧开后放水将这里洗净。这 里路线比较单一, 没什么太大 难点,记得用蜘蛛网将喷蒸气 的地方堵住即可。恢复电力后 会遇到之前遇到过的 BOSS-

## BOSS 战 犀牛人

分的板子撞坏。这样使用 Web Rush瞄准两个柱子之间便会有

بها تبديد الماريات الماريات HERT FRANCELINA 的大网。之后引犀牛人往上撞便 可发动反击



## Water Treatment Facility收集部分

### Magazin

穿过一个毒液缺口后过去,箱 子上可以找到

## Magazin

被犀牛人撞下来后,穿过X形 状的管子后,在黄色管子上面找到

走到分岔路的地方,对着中间, 写着 "OSCORP" 的柱子拍照。

## Magazin

拍照后先别通过用蜘蛛丝堵住 喷气的地方,在右边圆形入口内找到。 Photo -

走到2层多个敌人的场景。下去 对着有 "OSCORP" 牌子的墙拍照。

## Magazin ----

上楼将喷气的地方堵住,进入 需要用蜘蛛网通电的地方,爬到天 花板上找到杂志

## Magazin

放水后,回到之前拍写着 "OSCORP"的柱子岔路的场景、 其中一个入口里找到,

来到有瀑布一样流水的场所, 顺着红色铁杆,来到几个穿着蓝色 衣服人员的地方对着他们拍照

## Magazin

面对刚才的拍昭地点,往右下方看

## Magazin

喷着5个气的地方,过去后跳 上红色柱子取得

### Magazin

继续往前走,跳下去与犀牛人 战斗前,用蜘蛛丝堵住其中一个喷 气口即可找到

## TRAIN DOCKING STATION



先去操控室将火车移位,再到 火车对面的车甲将火车拉过去便 可通过,下一个有敌人的场景可以 直接上2楼,发动WEB RUSH 瞄 准两根电杆之间会有特殊动作提 示,之后将这里通电开门

再次来到火车对面打开火车, 再次通电后顺着电线进入新开启 的`]内,全灭敌人后可从旁边将阀 门拉开。

下一个房间中先将如图左上

方的火车拉过来,再上去操作电脑 使另外一辆转向,下去来到那辆火 车对面将它也拉过去 再去操作 一次电脑,就可以下去拉最后一辆

使用 WEB RUSH 通过布满毒 液的走廊,记得用蜘蛛网将哪气的 地方堵住,到房间内再次角蜘蛛网 通电,原路返回前面的房间,新的 门便会开启,之后面对 BOSS— 蘇蜥 Iquana.

## BOSS 雄 音樂

兵。比较难对付。这里如果已经 ■● NATION NEW TOTAL WEB-

多个后再终结他们。注意途中如 果蜘蛛侠头上有红色信号就马上 ■ I BOSS 一个的 ■順順順●了。上去拳脚途中别 

## Train Docking Station收集部分

## Magazin

进入后,荡过一段绿色毒液的 路后,在黄色箱子上找到

## Magazin

在走过一个蓝色起重器后,来 到上面,在其中一个角落的箱子上。 Photo

同样是这个场景,另外一遍 角落中的地上,对着战斗服碎片 拍照

## Magazin

来到岔路口,进入房间后红色 柜子的前面,比较明显

## Magazin



跳口 1根红色管子的地下,比 较明显

## Photo

调整 4 个列车的地方,对着角 落單一个布满毒液的 HUNTER 机 器人拍照。(图1)

## Magazin

拍照后,面对刚才的景点,来 到王后方,在右边找到。

再次面对拍照的景点,往右后 方走,在一堆箱子的上面

#### Magazin

两条分岔路的地方先走左边,

进入最里面的房间在左 下角角落.

还在这个场景,对着 角落的机器人拍照

#### Magazin

高台上跳下去,前行 不久,双层蓝色箱子上面

## 所有隐藏服装位置

## Scarlet Spider(2012)

绿地公园那里,有一座供车通行的桥,在桥旁边便 《接票标志》

## Samuel Committee (1) and Samuel Committee

这个位置在后面那个较矮的模那里,从清洁进长便

## Negative Foundation



## Negative Zone



Classic Black Suit



就在这个事子的天花板上,进入事子抬头向上拍照



Big Time



全组的广场有个法则被确架起的模子。在后面的拉



## 成就取得指南

論或所有成業中量準的設強沒 有700 非漫画收集。 游戏李青珠 度不進 原以上來直接特 SUPER HERO 推进、前去多次撤失的明 同。所有要素地可在排戏通关后针 齐。元章安排一連中除下源注章校 内容外,必要还得给有一个温见 的最大指揮。這美景劃目后画廊板 维維分。以下全对威胁电影分離点性一些说明

成就数量	46个(100	0G )
难度	***	
在线成就点数	无	
全成就所需时间	15-20 小	附
有无会错过的成就	"Amazıng Spide	r Man"
有无不影响成就初	得的秘技	无
有无成就 BUG		无
特殊要求		无
A STATE OF THE PARTY OF THE PAR		4

200点

15

Peace of Mind

给警察(蓝色人物标志)

Sanitized

Sky Captain

次 Web-Rushes

间不能间断

染的人民(红色人物标志)

支线任务将所有逃犯交

**支线任务拯救所有被感** 

准 在城市中连续发动 10

只要在纽约市空中按住

RB, 寻找成金色飞翔标志的点瞬

移过去, 连续走位 10 次即可, 中

## 成就列表



TOA

**7.** 获得第一枚铜牌

A Dash of Spider

1 / 完成所有支线任务 XTreme Race 挑战(直升机标志)

对 The Camera Loves You 🗯 🛦

完成所有 XTreme Video 挑战(热气球标志)

🍅 Friendly Neighbor

🧸 👢 🤹 完成所有阻止犯罪的支 线任务(蓝色拳头)

Call interrupted

在 Seeker(小型巡查机) 召唤 Hunter 前干掉它

不停地使用蜘蛛丝就能 打掉了。注意动作要快

Negotiator

• 4. 東京成所有帮助警察的支 线任务(直升机标志)

Car Hopper

-

13点

完成所有"追车"支线 任务(车子标志)

🙀 Amazing Spider-Man 20 🧸

解锁所有 concept art

## 全部ART解锁指南

游戏中是难的一个模就当黑金 部人和工程集。除了全部收集需要求 成外,宋上还是是完成包括柏原布 内的所有支线任务。全是烟囱还必 須力書名种較人指一张照片

上注意,即都在以其模式中已经 有读就人的模型。这并不代表已经 港要務保有个批人 **西接一张。其中比较容易情效的** BOSS 有 Vermin、Pygos 和 Dai

Navie () Book It will be to 101 It - Alista 排放人有 · 分别是Stockering Oscor Snipe 神神在大地阻中 **大学** 下班 建油槽 次字 电影 有影響或**非**模技士。 英雄 延長的不正可採放到(那个不為前) · 建建一定要在电线法件 **化林特别 不能致再出版机** 

Ultimate Spider-Man 💯 🙊

升级所有能力

Heavyweight Champion 🕬 📠

**金融 古倒 1000 个敌人** 

Middleweight Champion 28 #

直到 古倒 500 个敌人

Lightweight Champion 🔠 🙇

The Sky Is the Limit 28 5

在不落地的情况下击败S-01 其实很简单,前半场只要 平时多用按 RT 摆荡寻找弱点即可 后半段用蜘蛛丝射它腿部风扇的环 节有检查点,即便玩家在这个环节中 不小心落地了,只要选择 RESTART 便可直接从后半部分开始,只要保证 后半部分也不落地便可取得成就

Clean Victory

不要使用按B的蜘蛛丝, 击败 Hunter

1 .. 4

154

?11 E

在游戏中有三场与 HUNTER 飞行器的较量, 玩家选 择第5章一开始的那场战斗,不要 用蜘蛛网,直接追着打它即可

📦 All Tied Up

配置經濟 偷袭 100 个敌人

**1** 偷袭是后期战斗最省署 的战斗方法, 如果习得同时偷袭两 名敌人的技能后非常轻松

Stick to the Plan

偷袭 50 个敌人

Keep It Together 10

使用蜘蛛丝同时固定6 名敌人

很多地方都可以取得. 玩家可以考虑去监狱那关的多人战 斗中获得

**Haymaker** 

发动一次Web-Rush punch 集制方法 先 按 住 RB 用 WEB RUSH 锁定一个敌人, 撞过去后再 连续按X攻击即可

🚂 FYI I'm Spider-Man 💹 🛦

**%** 完成任意蜘蛛侠 25 个动作

i'm on a Roll!

育★育工書 完成一个 42 连击

**Journalist** 

收集所有的音频证据

Corporate

粉点

京京

化等定量 收集所有的 Oscorp 手册

Tech Savvy

定簿 收集所有的 Tech Pieces

🌉 Librarian

15点

**黄** 女集所有杂志

On the Fly

广流

0 1100 收集所有 700 本蜘蛛侠

Suider-Man

**福姆点** 

Super hero 难度通关

Vigilante

, 八点

200 5

20 4

20 4

点点

a thero 难度通关

Peter Parker

human 难度通关

Pest Control

W 19 以 剧情中获得

🛾 Speed Bump Ahead 🏄 🛦

**新聞** 剧情中获得

Welcome Back, Friend 🚚 🌲

7. 8 局情中获得

Deeply Sorry

**顺洋汽** 剧情中获得

**Smell You Later** 

1 周 剧情中获得

🏖 Jinxed

易情中获得

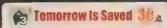
Tail You Lose

**多** 起情中获得





完成隐藏支线任务后获得



**加** 剧情中获得

Down for the Count 20 &

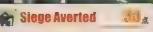
完成隐藏支线任务后获得

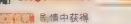
233点

Switched Off

刷情中获得







地名上以拍摄标志显示



进其区域后玩家需要找到循环的集品拍



Whitney Photo Articles



Where are fans getting their goods?

eople rooting for you

THE REAL PROPERTY.

66 If hear there's even a hillhoard of vou nou 99

## INFECTIOUS VIRTUON

## TROUBLED VATER

# VICIL FOR







How sick people are? Do your worst.

Manholelid was - 766 Medics came out somehow thrown hard enough of their Hazmat suits to encase it in a wall

it seems





I want a shot of that fountain!

The poltergeist came from the fire hydrant.It ripped it open.

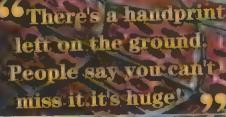
And the citizens out them on a pedestal

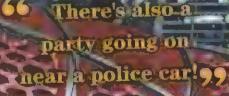






Finish it with a glimpse of hope, please.







# DARKSIDERSII

DEATH LIVES



## 系统详解

	2111					
X360	功能					
左摇杆	移动					
右摇杆	视角疫制					
A@	跳跃					
B键	调查 从攀爬点落下					
X键	主武器攻击					
Y键	區此器攻击					
AB鍵	翻滾躲遊					
RT键	使用特殊道具					
LB鍵	显示快捷技能栏					
BACK键	呼出菜单 呼出地图   长接					
LB+RT	发动收割者形态					
方向鍵・・・	使用体力 單力药水					
LB+RB營	召唤战马					
_ 下键	锁定敌人					
ASM	进入瞄准状态					
方向鍵	呼で特別を使					

## 战斗篇

## 目标镇定

在战斗中按住LT键后,Death会自动锁定离他最近的敌人,并且镜头会一直跟随着该敌人,一般状态下敌人的血量是不会显示的,但在锁定状态下所有敌人的血量都会在头上显示,在一般的混战中,逐一击破是最好的战术,因此在战斗中利用目标

锁定十分重要。另外,当身边<mark>有</mark> 复数目标时,推动右摇杆可以在 不同的敌人之间切换锁定。



## nah // at

游戏的攻击方式与前作类似。 分为主武器攻击以及副武器攻击。 Death 的主战武器只有双镰一种。 但是副武器基本可以分为两种。分别是拳套武器以及长柄武器。拳套 武器的特点是攻击速度快但攻击力一般。而长柄武器。大斧、巨锤。 美刀等。单发伤害高但攻击频率缓 顺、两者各有优劣,玩家可以根据 实际情况自行取舍



Death 与前作的主角 War 不同,他无法像 War 一样防御来自敌人的攻击,但取而代之的是比 War 强大得多的躲避能力,因此良好的

躲避是战斗的核心之一,另外,在完成第一块大陆上的流程后,还会习得"回避反击",即当玩家控制Deatn 在敌人攻击的瞬间回避时,会出现收割者形态的影子对敌人造成额外伤害,真正的以退为进。

在前作中,所有敌人被打至濒死状态都会出现 QTE 提示让玩家处 决敌人。但本作处决成为了一种罕 见的属性,最初 Death 只有很低的 概率可以处决敌人,通过装备提高 相应的属性可以提高该概率,但与 其追求这个属性,还不如老老实实 地提高其他能提高持续输出的属性

## 收加者形态

收割者形态在玩家到达6级 后解锁,该形态相当于前作的混 沌形态,当对敌人进行攻击后就 可以积蓄位于左上方的收割者能量槽,在混沌形态下 Death 的攻击力与防御力会大幅上升,在一些困难的战斗中发动收割者形态往往会有一发逆转的效果

## DARKSIDERS II

## 装备篇

本作中的装备系统相比前作大幅强化。可以说装备系统被完全 RPG 化在整个游戏流程中玩家可以拾取各种各样的武器与装备。这些责备对黑机的影响十分大,如果有了一角强力装备。 西港港市 医聚基苯异合 不過程 下面就为大家介绍装备系统一些核心的部分

## 装备分类

虽然游戏中有各种各样的装备,但游戏中的装备全部都可以归为一下三种,普通装备、魔化装备以及传奇装备,普通装备又可以由

低到高划分为灰、绿、蓝、紫 4 级,魔化装备指的是可以通过喂食装备升级的装备,而这种装备只有武器,而传奇装备则是指游戏中的特殊任务奖励以及在一些迷宫中收集的装备,注意传奇装备无法丢弃

## 装备属性

查袋番界面中,可以看到 Death 的各种各样基础属性。所有属性对应 服裁果解析

The same of the sa	
Healh	体力能大值
Wrath	怒气最大值。
strength	力量值 力量值越高,攻击听能造成的普通伤害就越高
Defense	防御值。防御值越高,受到物理攻击时损失的体力就越少
Arcane	秘去值, 秘法值越高, 一切化身收剩者后的攻击亦用 造成的伤害就越高, 这些攻击包括收割者形态下的珍 击以及部分铭式召唤出紫色收割者影子时於攻击
Resistance	抵抗值,抵抗值越高,受到非物理性攻击时损失的体力就越少。
Primary Weapon	表于主武器单发师账告成伤害的 + 均值
Secondary Weapon	表示副武器单发所能造成伤害的平均值。
Frimary Weapon Damage Per Second	表于主武器每秒能造成的伤害的平均值
Secondary Weapon Damage Per Second	表示劃武器每秒能造成的伤害的平均值。
Critical Chance	会心 击率, 主亂武器的会心一击率是分开计算的, 如墨该属性由武器加成, 则加成只对该主 氰武器作 用, 如果该属性由装备部体加成, 则该加成对主武器 与副武器都能产生作用。
Critical Damage	会心一击伤害,表示会心一击时造成的伤害对比普通 状态的倍率,如果该属性由武器加成,则加成只对语 主/副武器作用,如果该属性由装备的件加成,则该加 成对主武器与副武器都能产生作用
Health Regen	体力恢复率, 家数值可以使Death自动恢复体力, 函数 值越高,恢复的 漆度越快
Wrath Regen	怒气恢复率,多数值可以使Death自动恢复怒气,该数值越高,恢复的速度越快。
Arcane Critica Chance	表示一切化身收割者与的攻击的会心 击率
Arcane Critical Damage	表示一切化身收割者后的攻击的会心一击率伤害。
• xec ,to Chance	处决率,表下改礼部 P取()TF 终结特的几年

## 除基础属性外,还有一些出现在装备中的特殊属性

1	
F-re	对敌人造成额外的人临终需。并在一段时间内持续计算告或燃烧伤害
Ice	对敌人造成额外的冰霜伤害,并在一段时间内使其动作减慢
Lightning	对敌人造成额外的闪电伤害,并有一定几率使其在一段时间内陷入无法行动的昏厥状态
Piercing	对敌人造成额外的破甲伤害,破甲伤害无视敌人的防御,对付一些大体型 的敌人时尤其有用。
Experence	增加获得的经验值
Gllt Found	增加敌人捧落的金钱。
Health/Wrath Per Kill	每条死 名敌人,就能恢复 定的体力 怒气
Health/Wrath on Crit	当攻击造成会心一击时,能恢复一定的体力/怒气。
toa th Wrath Stealth	稀有的强力属性, 由中敌人后就能恢复 定的体力 88气

## 燧化武器



在提升等级后武器除了原有的属性 会得到提升外,还能选择为武器添 填一种新的属性。但是被献祭的武 轉物会永远消失。下面是廣化武器 献祭景基本的规则。

1. 每一把魔化武器量多能升级5

灰。

2. 献祭高等级的武器可以获得更多 的经验值。

3. 当魔化武器升级时。每次可以 最多获得 4 种额外属性的加成,这 些出现的属性与在提升该等级的过 程中喂食的武器所带有的有效黑德 有效属性是指,在献祭魔化武器 时,祭品中不显示为灰色的属性 有关,如果该等级内献祭的武器附 带的不同有效属性加起来小于等于 4个、那么最终在选择额外属性加 虞树会刚好出现这几种属性;如果 该等级内献祭的武器附带的不同有 效属性加起来超过4个。那么最终 在选择额外属性加成时会接一定的 机制在这些属性中挑选4个。但具 体机制不明。

## 技能篇

在本作中、技能不再是像前作 哪样从商店购买习得,而是以 RPG 中流行的天赋树形式学习。每提升 一级。就可以获得一个天赋点,天 赋主要分为攻击系(Harbinger)以 及召唤系(Necromancer)。分配不 同的天赋会使整个战斗风格产生巨 大的改变。注意根据装备的不同。 所有技能的具体数据会发生变化。 而在名为 Vulgrim 的商人处可以购买技能的洗点药水。下面就为大家介绍两大天赋树中的各个技能。





## Harbinger 技能树

## Teleport Slash 分支

		THE WATER	N. I. A. II		<b>李敬</b> 传统第	The second second	
3	Teleport Stash	1	无		消耗200点怒气,造成一定的伤害,恢复伤害10%的体力值	海耗200点怒气,造成比等数1更高	消耗200点怒气,造成此等级 2更高的伤害,恢复伤害15°。 的体力值
	Immolation	3			25°。几率点燃散人、每05秒造成一定的伤害、持续5秒		25%几聚点燃敌人,每0.5秒 造成比等级2更高的伤害,持 续7秒
(3)	inescapable	3	Immolation		20°。, 特據2秒	25°。几率冰洁敌人,所有动作减速 25°。,持续3秒	20°。几率冰吉敌人、所有动作 减速30°。、持续4秒
(9)	Unending Fury	5	Immoiat on	在使用Teleport Stash后,在10秒内逐渐恢复怒气值。	恢复怒气值总量的40%	恢复怒气值总量的45%	恢复怒气值总量的50%
(3)	Rage of the Grave	5	Inescapable	提高Teleport Sash的会心一击率	Teleport Slash的会心一击率提高10%。	Teleport Siash的会心一击率提高15%。	Teleport Slash的会心一击案提高 20%。
132	Death Bloosom	8	Unending Fury	使用Teleport Slash命中敌人后会产 生爆炸。对周围的敌人造成伤害	造成一部制具	造成比等级1更高的伤害	造成比等级2更高的伤害

## Harrent 2012

	Lancas & Committee	17.00.17.00	1.2 4.2	The second second	<b>专展1束</b> 集	C C C C C C C C C C C C C C C C C C C	V. Daller
(3)	Harvest	5	先	召唤收割者的影子。360度撰舞巨镰, 对附近的敌人造成伤害	消耗200点怒气,造成一定伤害	肖耗200点怒气,造成比等级1更高的伤害	高的伤害
150	Reaping	8		Note that a supplied of the su	1 Office & Company of Company of the	W) III III III III III III III III III I	的会心一击率提高25%
3	Trauma	8	Reaping	在Harvest命中敌人后,在短时间内提 高所有攻击的攻击力	Harvest每命中一个敌人,会提高10% 的攻击力	的攻击力	50。明378年71
	Red Harvest	12	Trauma	在Harvest命中敌人后,会增加收割者 形态的能量		Harvest每命中一个敌人,会增加10点 次割者以本部最	Harvest每命中一个敌人,会增加 10点收断者形态价量

## Unstoppable () 1

					1 46.2		
	I was to be a second	Superificación	(F. 5.4)	112.3.2			of almin abuse
*	Unstoppable	8	无	在一定时间内提高Death的力量值。	消耗300点整气,提高30 点力量值、特续8秒	点力量值,持续8秒	消耗300点怒气,提高50 点力量值,持续8秒
0	Inevitability	12	Unstoppable	当Unstoppable激活时,提高所有攻击的会心一击率、	提高10%的会心一击事	提高15%的会心一击率	提高20%的会心一击率
- Contraction	Empowerment	12	Inevitability	当Unstoppable激活时,会心攻击会造成额外的伤害	会心一击伤害提高20%。	会心一击伤害提高30%	会心一击伤害提高40%
0	Killing Blow	16	snev tability	当Unstoppable激活时,所有攻击会有一定几率造成二次伤害	5%的几率造成二次伤害	10%的几率造成二次伤害	15%的几率造成二次伤害
(8)	Call of the Grave	16	Empowerment	i着加Unstoppable的持续时间	持续时间增加3秒	持续时间增加4秒	持续时间增加5秒

## Resper Storm 分支

1			THE STATE OF			What have a market and a second	A COLUMN TO A COLUMN TO THE CO
9	Reaper Storm	20	无	化身骸骨风暴,造成持续伤害, 在 技能结束时还能造成一次威力巨大 的爆炸疗害	傳耗400点努气,每02利, 通成一点 伤害,持续4秒,最后的爆炸造成一 定的伤害	欠。	2



## Necromancer 技能制

## Exhume Sub 分支

	1	The state of	1.1 4.1			T. Carlo	La Carlotte III
3	Exhume	1	无	召唤两副棺木,放出两只嗜血小鬼为 玩家作战	消耗300点怒气,每只小鬼每次攻击 造成一定伤害	消耗300点怒气,每只小鬼每次攻击 造成比等级1更高伤害	消耗300点怒气、每只小鬼每次攻击 造成比等级2更高伤害
(1)	Undying	3	Exhume	提高Exhume释放的小鬼的体力值	为小鬼提高一定的体力值	为小鬼提高比等级1更高体力值	为小鬼提高比等級2更高体力值。并 使召唤小鬼的数量从2只增加到3只
1	Enervation	3	Undying	小鬼的攻击可以为Death恢复怒气值	每只小鬼的每次攻击可以恢复1点怒气值	每只小鬼的每次攻击可以恢复3点怒气值	每只小鬼的每次攻击可以恢复4点怒气值
8	Fery Souls	5	Undying	使召唤出来的小鬼身上带有火焰点燃 身边的敌人,而且攻击也会附加额外 的火焰伤害			对小鬼身边的敌人造成比等级2更高的点燃伤害,并使攻击附加比等级2 更高火焰的伤害
(4)	Death's Allure	5	Enervation	召唤的小鬼会嘲讽敌人,使敌人的目 标转向小鬼身上		潮风范围提高50%	喇叭范围提高100%。
1,3	Corpse Explosion	5	Fiery Souls	在小鬼被杀死或持续时间完结后会产 生型时 计写用的数 ) 步度四第	爆蚱造成一定伤害	爆炸造成比等级1更高的伤害	爆炸造成比等级2更高的伤害

## Aegis Guard 分支

		الاستعبال وراوا	1 5 6 a.d.		N. Little	to a the first the second	harden and the same of the sam
0	Aegis Guard	5	无	在身上生成 个护盾,显著提高防御力以及抵抗力	自耗300点怒气。增加防御力以及抵抗力, 特续8秒	自转300点签气,增加比等级1更高的防御力以及抵抗力,持续8秒	消耗300点怒气,增加比等级z更高的防御力以及抵抗力,持续8秒
8	Grave Detense	8	Aegis Guard	当护盾发动后 会增加Death的Arcane属性,即影响收割者形态攻击力的具体。	提高20点Arcane值	提高25点Arcane值	提高30点Arcane值
1	Reflect	8	Grave Defense	当护盾发动后、可以反弹敌人的伤害	反弹敌人对造成的伤害的10%。	反弹敌人对造成的伤害的15°。	反弹敌人对造成的伤害的20%。
(0)	Grounding	12		当护盾发动后,可以对身边的敌人 造成闪电伤害	每秒对敌人造成一定伤害、同时最 多对1名散人生效		每秒对敌人造成比等级2更高的伤害。同时最多对3名敌人生效
0	Enraged Guardian	12	Reflect	当护盾发动后,增加在收割者形态 下的会心 击率	收割者形态下的会小一击至提高 10°。	收制者形态下的会心—击率提高 15°。	收割者形态下的会心一击率提高 20°c
(3)	Death Guard	16		提高Aegs Guard的持续时间,并降低环境 古科的如气情	Aegis Guard特據时间延长3秒,怒 与情点科等中10°	Aegis Guard持续时间延长4秒、怒 气情音辞解415~	Aegis Guard持续时间延长4秒,整气仿育样降件20°。

## Murder 分支

			1	4, 3, 8	12.5	- CAREN	La Carlle
2	Murder	8	无	{召唤乌鸦对敌人进行攻击	消耗300怒气, 召唤1只乌鸦, 每次攻击对敌人造成一定伤害	8 KE 200 SE SE 20 III 2 D D 40 SE 20 70 70	消耗300怒气,召唤3只乌鸦,每次攻击对敌人造成比等级2 更高的伤害
9	Bless	12	Murder	使每只乌鸦的每次攻击都能为Death 恢复体力	每只乌鸦的每次攻击恢复一定的体力	每只乌鸦的每次攻击恢复比等级1更 高的体力	每只乌鸦的每次攻击恢复比等。 级2更高的体力
(3)	Heralds of Death	16	Biess	在乌鸦命中敌人后,会增加收割者形态的能量	乌鸦每命中一次敌人。会增加3点收 青者形态能量	乌鸭每命中一次敌人。会增加5点收 割者形态维量	乌鸦每命中 次放人,会增加 7点收割者形态能量
(2)	Ice Crows	16	Bless	召唤的乌鸦可以对敌人造成额外的冰霜作事	乌鸦的攻击带有一定的冰霜伤害加成	乌鸦的攻击带有比等级1更高的冰霜 伤害加成	乌鸦的攻击带有比等级2更高的冰霜作 家加片、廿月石 14 > 0 专使校 · 有

## Frenzy 分支

	The same of the same of		D GAALP	The same of the sa	Name of the last o	
6	Frenzy	20	无	Death释放他的怨气值召唤鬼魂,每100点尽气内。释放1个鬼魂不停缠绕敌人造成伤害,怒气值越多,召唤的鬼魂也越多		每个鬼魂每次攻击可以造每个鬼魂每次攻击可以造成成上等级1更高的作客

Aegis Guard

Murder

Frenzy ABTARNUMBALAM AND THE R. LEWIS CO., LANSING, MICH. 有記

再次 再次 的 率. 体的

収集篇

Exhume Sub

## 州王便市(Boutman Colum

船工硬币共有100个,它们 分布在游戏的各个角落, 相对其 他收集要素而言、船工硬币的位 置相对比较明显。它们的主要作 用是用于与恶魔商人 Vulgrim 交换 一些可以开出装备的宝箱,但这些

宝箱开出来的装备质量实际上与 游戏后期所能获得的装备相差无 几,而且这个收集要素也与成就 无关,因此完全收集的价值不大, 在看到的时候顺道收入囊中即可, 不必刻意追求

## in Sendin

製業物金融物用契仰主息用 albumin Marco" Will, men Ten The little back the back of

PONTE OF THE STATE 医圆头光束一张具一被的战争 偷 徳甫三徳兼拝。 順東軍以前末降国 

## **以为加入取可以的还是用一型的 家这些进入的顺序,但是这些意见** 收集起来十分耗时,关于迷宫 The

## [法石 (Stonebite)

明。

石头收集实际上是指支线任 务 Stick and Stones, 在第一块大 陆 The Forge Lands 西侧的 The Fjord 会有一个名为 Blackroot 的 石头构造体, 与其对话就可以接 到这个任务, 在接到任务后, 游 戏中出现的蓝、红、黄三色的石 头就可以用手枪射击取得,除 了取得全部 69 块石头会解锁相 关成就外, 在收集这些石头后

与Blackroot对话选择"I nave these stones"选项、每3块还 可以用于永久增加 Death 的属性, 而且这些属性还可以在多周目继



承, 比如说玩家一周目消耗了所 有的石头增加了属性,在二周目 再次收集这些石头的话同样可以 再次兑换属性获得加成。而 周 目时建议所有石头都以"红红蓝" 的顺序喂食增加最大 24% 的暴击 率,剩余石头任意分配。石头具 体组合规则如下。

i、;

气值

更高 手級?

石头组合	属性美雕			
红黄蓝	+30 Hearth			
黄黄蓝	+30 Wrath			
蓝蓝蓝	+5 Arcane			
<u>श्रीश्री</u>	+5 Strength			
黄黄黄	+20 Resistance			
蓝蓝红	+2% Arcane Critica Chance			
紅红蓝	+2% Critical Chance			
黄蓝蓝	+10% Arcane Critical Damage			
責红红	+10% Critical Damage			
黄黄红	+20 Defense			



May | Heller |

当主线流程进行到第二 块大陆后,玩家会正式遇到外 脫醋似山羊。名为 Ostegoti 的人。遗物的收集分为三种 共计30个。遗物的奖励十分 可以获得不同的奖励



## (Book of the Dead Pages

在遇到 Vulgrim 后,它会交



予玩家收集亡者书页的支线任务 "The Book of the Dead", 每收集 10 张书页、就可以与 Vulgr m 交 换一把墓穴钥匙,这些钥匙用下 开启位于 4 块大陆中 4 个不同的 墓穴, 获得丰厚的奖励 这些墓 穴的具体位置如下:









【注】除了第2个基介在进入Left cLibe Decreed Vior需要的特性。直然下语才带非常过基。其他 基穴到达图示位置即可找到。

## 地精娃娃(GnoMAD's Gnomes)

游戏中只有4个地精娃娃。在取得所有地精娃娃后会从信箱中收到镰 77 "The GnoMAD's Scythes"。这把武器能随机附带不同属性的额外攻击。 这把镰刀虽然属性比较一般,但是由于成就挂钩,请各成就犯注意了。

## 心得篇

游戏中值得推荐的套装只有两 一套是名为 Juggernaut 的業業。 另一套名为 Abyssal 传奇装甲。前 者可以在各大商人处随机买到。特 点是会增加很高的爆击伤害。配合 墨击率较高的武器使用可以打出比

较高的伤害。而 Abyssal 則是游戏 中量强的装甲,这套装甲不仅会增 加可观的力量值以及防御力,而且 会增加很高的爆击率。取得后可以 为战斗带来极大的便利。而这套装 **备各部件的入手方法如下** 

Ahvssal Boots 完成竞技场第 直段,26 50度) Abyssal Spaulder 完成竞技场第四阶段(76-100波)

在收集所有亡者书页后,与Vulgrm兑换钥匙开启第4个墓穴,破坏这个暴穴中所有12个红黑色罐子会出现一个宝箱,此部件就在其中

Abyssal Gauntiets 收集所有的量物后。与Ostegoth对话完成任务后获得

在探索迷宫时,单纯靠普通移 动是远远不够的,在这里推荐一 种快速移动的方法, 在游戏初期。 从训练师 Thane 处可以学到名为 Meteor Strike 的技能,具体动作为 起跳后砸地。在习得这个技能后、 按照 "RB 翻滚两下 - 跳跃 - 砸地 - 继续翻滚"的顺序可以实现更快 速的移动, 只是按键略显繁琐, 而 在流程中习得亡者之握后, 更可以 用 "RB 翻滚两下 -RT 发动亡者之 握 - 继续翻滚"的方式快速移动,

但注意这种方法不要按得太快。否 则在亡者之握后容易出现翻滚的第 3段而出现较大硬直。

另外, 在世界地图间进行快速 传送时,如果处于战斗状态是无法 实现传送的, 而且在迷宫中身边明 明没有敌人, 但却无法进行传送的 情况也时有发生,如果遭遇这样的 情况时,可以按开始键进行存档, 然后选择 Quit Game 重新读档进 入游戏,这样一来就可以重新进行 传送了、

歐树中大幅增强攻击力的技能。 性 BUG 可以使 Unstoppable 的鳥 性加成长期存在。具体操作为在发 动 Unstoppable 后。马上进行存 档,之后退出游戏返回菜单选择画 面重新读档进入游戏。这样一来虽 **燃角色身上的绿烟特效消失。但是**  属性面极中的加成会体旧存在。只 要不再次发动 Unstoppable。这个 加成就会一直存在。利用此 BUG 并 将 Unstoppable 分支的相关强化技 能点满(维持时间增加除外), 极大减轻游戏的战斗难度。另外, Necromancer 技能树中类似的防护 盾技能 Aegis Guard 用此方法无法 使加成维持

## 竞技场

意技场是一个史诗级的战斗场 地、竞技场共分为4个部分。每个 部分包含 25 波的战斗。玩家每完 成可以每5波选择获得一次普通奖 融,而完成每一部分(25 渡)后 可以获得特殊的奖励。完成越往后 的波數。获得的奖励就越丰富。因 此竞技场是一个无论挑战自我还是

刚好装备的量好去处



## 期何进入竞技场

要享受竞技场这一部分游戏内容,玩家需要先在LVE上输入说明书后的25位下载码获得权限,也可以从LVE卖场上购买这个名为Crucibe Pass的DLC,售价为800MSP竞技场在一周目就会开启,也就是每块大陆左下角的迷宫The Crucibe,快速传送就能到达,随着一周目主线流程的推进,竞技

场最大波数会逐渐开放,具体分别是 25 波 50 波 以及 75 波,而最终的 100 波会在角色达到 25 级时开启,因此 般情况下是在 2周目竞技场完全开放 竞技场每开放 25 波,玩家就能在龙形信箱中收至一封新的邀请函,只要取得邀请函就能挑战新的波数 下面是各部分竞技场的解锁方法

遺資品		解推內容	解領条件
The Foo		1 25度	主任法数支持中的BCSS Gial Nan
The Emperor		26-50波	击倒主线流程中的BOSS Wailing Host
Strength		51 75.皮	击争主线气程中的Samael
The Devil		76~100波	角色等级到达25
Death	101.皮	BOSS Wicked Ky	不选择任何奖励。 口气完成1-100波

## 工狱普其事, 必先科其器

将带有偷取属性的武器。良费),这样就能为踏破竞技场提供极大的帮助,如果实在找不到带偷取属性的武器,那么 Heath on Crit 以及 Wrath on Crit 这两个较常见的属性配合高爆击率的装备也能作为替代品使用



## 流程攻略

## 守被看

## THE LTO PRINCE THE SECRETE

本川的流程相当于游戏的序章,玩家可以在这里熟悉本作的操作。本作的主角 Death 相比前作的主角 War 要显得灵活不少。控制起来感觉很好,一路上有几种操作必须掌握,首先是墙上奔跑操作,只需要跳跃到指定的墙壁上即可实现墙壁奔跑的动作,另外需要注意游戏在攀爬时按 LT 键会默认指向正后方,在今后的游戏过程中有一些跳跃点必须借助该操作才能跳到对面去。与冰巨人的战斗没有任何的难度可言,因为它不

仅攻击方式单调,而且容易被打出硬 直,直接与其硬拼即可。结束与冰巨 人的战斗后转动机关搭乘升降梯来到 上方,来到两堵墙壁处需要来回施展 三角跳方可到达上层



## BOSS

### WAR'S SHADE

与守秘人化身的 War 的战斗实际上十分简单,他的攻击方式只有极其缓慢的三连击以及跳跃攻击,十分容易躲避,当削减其大概一半的体力时,会出现一个拼刀的 QTE,连点 X 键即可,之后重复先前的战斗的方式即可轻松将其击倒

## 山丘之炎 THE FIRE OF THE WOLLTAIN

当 Death 苏麓过来,就已经 身处工匠的领量。与工匠的长者 Eideard 对话后,前往目标地点与铁 匠姐弟中的姐姐 Alya 对话,对话完 毕后,再与技能训练师 Thane 对话, 他会为我们打开前方的道路,如果 与 Thane 对话时选择与他战斗并战 胜它,能获得经验值并开启 Thane 玩家会找到一个龙形的雕像,利用这个雕像不仅可以与其他玩家交换装备,而且也是玩家购买 DLC 后的装备获取处。另外在东侧的平台上有名为 Muria 的萨满,她会售卖饰品以及药水。如果玩家有 1 代的存档。她会赠与玩家饰品 PAULDRON OF THE HORSEMEN、如果玩家已经将前作全成就的话,更能获得传

## DARKSIDERS II

明明的報道代表

產職这种於場別。而果物業是 匠 Karn 击退 THE CAULDRON 外 的職人。 加入非營業內的 助行內較快美界油蓄方夫/( ) 職業之有兩個的污數類者。 助 主主其也的沖淨相接下出獨有任 關增融上的根美技辦單可外上。 徐行、前進并看到領之主義資 東西,原作於暗蒙上韓別律則 的平台上,检起炸彈以同样的方法 的。 一种有限的 一种的一种的更新的主体内等 得 THE CAULDRON 的 地图。像 THE CAULDRON 这种地下域中都 **兼有模定的地圖。梅注雅東洋學科 東東神仙世界沒所地間。但如東州** 医球会害害毒物 满水排棄的医排 网络星界为灰色。此中间一诗4 9055 更逐航東東河一半維海動脈 範徵:帕雅特。實得:那地攤出的配出班 POPULATION OF THE PROPERTY OF **单位外用上排作朱岭盖在贴槽**。 指定房间后,将右侧的圆球推进中 的豐飔点沿墙壁往左跑。跑到展卷 WALLEY OF STREET \*\*\*\* **斯林神典生于外的 () (二) 对外原** 落下后将另外一个圆球推出来。剿



**作用全起机构业市场**及新疆下半田 HARESTON I SHIPPY -ichman han chai DESCRIPTION OF THE PERSON OF 

**公司工作上的學用者用於別答學 ,并不是我们。** THE REPORT OF THE PARTY OF THE 

BELFO **建设入地震。** 源于 电栅柱电烙下模 **电影响光速温频** 切换,选择 TRI-STONE 后 接 X



## BOSS

1.

大

取

Ort

见

能

## **GHARN**

这个被堕落力量侵蚀的敌人实际上非常容易对付, 它只有冲撞以及 用钻头突进攻击,但无论哪种攻击方式都十分缓慢,很容易躲避,另外 BOSS 在受到一定伤害后会站在原地一段时间并自爆重组,在这期间注 意离开它的身边即可, 总的来说这一战难度很低

键块速件送回去。 THE RESERVE OF THE PARTY OF THE **《林· Man 的构成专种并由 张孝** THE RESERVE ASSESSMENT OF REPORT OF THE PARTY OF THE PART entolic hith. Th

## 山丘之涯

## TEARS OF THE MOUNTAIN

从 TRI-STONE 往 北 走, 在 STONEFATHER'S VALE 找到 Kam 并与其对话。之后射齿接下右摇杆麻 准一旁大门上的炸弹并按 RT 雙射击 炸开通路。一路跟随指示前进。在有 不斷出現飞虫的虫巢处。铁门封埔了 前方的去職,观察左侧 [4] 射击炸弹炸开障碍会出现攀爬点。 过这里的小道就能来到另一侧。

恨据指示<u>来到地下城</u>THE DRENCHFORT, 来到铁门前往右 制造。利用攀爬点到达高处。捡起 炸弹往对面的圆球处投掷。注意这 种红色的炸弹并不像之前的黄色炸 **弹那样会自己爆炸。需要手动瞄准** 兩手枪射击引爆。使圆球掉落并推 到中央的卡口就能将大门打开。正 式进入地下城后。在地图东侧层头 **港。东到面前有工匠雕像的场景。** 像先前的解谜一样用推动两个圆珠 **败置到卡**ඛ。黄先从右侧攀爬点黑 到上屋。这里需要连续在墙壁间奔 才能對达圆球所在的平台。具体 操作为在墙壁奔跑的过程中再次按 漢跃禮, Death 就会在 90 度的墙角 间切换落脚点,并最终到达圆球所 在的平台。有圖球推下平台推进专

D. 完成第一个圆球的操作。第二 个副球的操作稍微有些麻烦。先从 左侧的攀爬点越过墙壁到达另一侧。 <u>会看到圆球被黄色岩石阻隔。从右</u> 后方的尽头高处找到红色炸弹。炸 **复黄色岩石后将圆珠推动到铁门前** 注意不要推到中央的方形地板。古 则很难将球重新推出来源 再次取 得红色炸弹投掷在圆球上。之后站 立在中央的方形平台上使铁门打开。 这是射击圆球上的炸弹。爆风会使 圆球到达外侧。最后将圆球放置于 另一大口即可。离开前记得打开中 央雕像左后方的宝箱。里面有这个 地下城的地图。进入大门后。用场 最内的炸弹炸毁黄色岩石拉动机关 可以引出水源

回到最初的场景。发现水流已 经遍布整个场景。这时跳到最下层 的水中。可以发现一条长长的通道。 沿通道游到尽头,从攀爬点爬最高 处,利用墙壁连续奔跑到右侧的肩 门离开。向北侧的水道往下走。在 尽头的宝箱处取得骷髅钥匙后原路 返回打开骷髅门进入新场景。在新 场景中。首先从左侧的攀爬到到达 **高处。用炸弹炸开黄色石块。在尽** 

■ . 能夠和能够到现在严格样系统 OF THE REAL PROPERTY. 

- 重量調定量準養精量特集的準備 脚身纤维地形形似都等值生 **医从他性移动测量测虑耐达高效拉 排除端,他似一形就形容直顺从解 医除黑皮肤的石榴丸,当非正在**多 ه وخدا ال





## BOSS

在 BOSS 战开始前, 需要利 用场景中的圆形虫卵按RT键瞄 准 BOSS 撞击才会正式进入战斗 在一般情况下, 普通攻击无法对 其造成任何伤害, BOSS 的攻击 主要有三种, 首先是跳起砸地, 跳起即可躲避; 另外 BOSS 偶尔 会在地上放出藤蔓, 需要不断翻 滚移动才能躲过;最后一种是冲 撞, 标志是 BOSS 会举起前肢作 准备动作,提前左右翻滚就能躲 避, 而在BOSS实施撞击后, 会

## KARKINOS

使一个虫卵从天花板上落下,同 时BOSS会在一段时间内倒地不 起, 利用这段时间迅速走到虫卵 所在的位置。保证 Death、虫卵、 BOSS在同一直线后按FT键借助 虫卵撞击 BOSS, 这样 来 BOSS 会在一段时间内露出弱点, 趁这 段时间输出即可, 但推虫卵时可 能会受到幼虫的攻击, 注意优先 解决 如此重复四到五回合就能 击败 BOSS





## **FU**

## DESCRIPTION OF STATE



获得工匠之朝(MAKER'S 作下来我们的目的 作了来我们的目的 作品。CHAS 从作品。CHAS 从作品。CHAS 从作品。CHAS

有块开启通路。经历一段学院经验 特楼梯来到地下区域,直接从左侧的门进入。在桥梁上借助一些举院 点一直走到对面的门,推门后会进入一个大区域。跟随指示正式进入 THE LOST TEMPLE



断桥处,利用左侧的墙壁以及攀爬 点到达对岸。撒活位于对岸的石头 人。控制石头人直接向对岸发射锁 鲢破坏另一头的黄色石块后会出现 一个机关。回到该处拉动机关,猜 梁会重新升起,这时重新回到巨人 的背上开始返回到最初的场景。 在巨人的铁拳下这些敌人简直不值 - 義。確坏原先指道的黄色石块。 踩在卡口处特对面的机关打开并用 镁链特道路连通,走到对面后射击 左上方的炸弹使圆球落下。推到卡 **回后,第一重铁栅会落下。捡起第** 重铁栅后的炸弹并站在第二重铁 扁蕨,利用炸弹用圆球弹飞后。第 重铁栅会重新升起,而第二重铁 備会短暂落下。这时迅速走到里面 即可取得宝箱内的骷髅钥匙。

利用身后的藤蔓重新回到量初 的场景打开骷髅门。可以看到位于 对面的机关。从墙壁上的藤蔓爬到 对面拉动机关。一旁的闸门就会开 度。这时重新骑到石巨人的背上。 进入刚刚打开的闸门。闸门后的左 右两侧各有一个宝箱。其中一个宝 稍有迷宫的地图,注意收集,之后 往前方走,再次利用石头巨人作为 开门的工具。进入前方场景会有一 场强制战斗,先前出现过的会复活 敌人的人面像必须优先处理,否则 战线会被拉得非常长。只要在其出 招时锁定人面像用手枪快速射击就 能将其轻松消灭。而最后阶段的钻 头敌人比较类似第二个任务中的

redictional and a second and the second of the second of the second of the second of 到达上层。来继上景后从右上方的 门进入。澈活右侧的石巨人。控制 其移动到前方的升降梯上。之后高 开石巨人。从左侧的攀爬点到达上 方, 发现而方有另外一个石巨人, 控制这个石巨人回到升降梯上方的 圆球卡口为升降梯提供动力。这样 来两个石巨人就会都在高处了 随后控制其中一个石巨人放置到前 方左侧的卡口。这样会使一等的铁 羅佛門。他財性相與一种實質太難 往刚才的石巨人正对着的位置。在 愚崖边缘用勾爪击碎攀爬右侧横木 上的黄色石块。之后从刚刚落下铁 橢的位置进入。将巨人放置在尽头 进入后迎接我们的是一场强制战斗,两名钻头巨人加杂兵的配置虽然说不上很难,但如果频繁被钻头击中的话伤害可是不能小看的,注意时刻锁定巨人观察它们的出招节奏,结束战斗后推门离开进入 BOSS 战



## BOSS

### CONSTRUCT HULK

在普通情况下,所有攻击对 BOSS 几乎不能造成伤害。BOSS 的攻击方式比较单调,只会频繁地 震地以及用拳头进行小范围攻击, 留意场景周围的高处有不少黄色 炸弹,引诱 BOSS 走到黄色炸弹

附近,当它发动震地攻击时会将炸弹震落,这时迅速捡起附近的炸弹向 BOSS 投掷,当爆炸成功后BOSS 会露出一个核心,这时抓紧时间上前输出即可,如此反复,不到几个回合就能将 BOSS 击倒。



■ 局景上前方的楼梯,与石头守护者对话会自动回到 TRI-STONE。 ■ 通過 Mark 19 14 平 End (1991) 1997年 1997年



## 世紀之心

黄油

侧化

退然

击中

时刻

结束

炸

炸

后

## THE MANY THE THIRD WHILL NEARN

圆形场景中往东北方的小路走,来到

東后推门剪选。取得點無钥匙。

DAMES AND THE LEASE DEATH IN TH

写 Karn 乘坐升降梯一向秦到下 東冤哀之心。此情其是 再次将我们抛到另一侧的攀爬京生。 原到中央平台全发现两侧铁栅的开

重。其后激活场最中的石巨人,将石 巨人放置在升降梯卡口上并用领链连

梯外侧有睾腔点。 無开机关后两个升降梯会建设下海。这时迅速利用左侧 升降梯的攀爬点感跃到缓轰上。 再从 通路线 医神经神经 显显 上, 原则 处。 在尽头的平台拉动机关, 照能将 特深梁起 重新回到石巨人的背上。 情助升

升起两个升降梯。可以发现左侧升降

重新回到石巨人的背上。信助升起的桥梁走到黄色石块挡道的通道。 使坏路上的黄色石块就能到达第二块石之心所在的场景。在这里从左侧跳到下方的水道,以藤蔓作为起点经过 第三块石之心的获得相对之前的 两块要简单得多,来到最高端的表现 前,证 Karn 跑到是面后。在动机关 非下铁栅。再回到门口处激活石巨人 扫除挡道的黄色石块,在看到第三块 石之心后。将巨人放置在中央的下口 处,从一侧的攀爬点开始。经历一系 列的攀爬移动后就能到达石之心所在 的位置。由于这块石之心被随落力量 感染,原先的石巨人受堕落力量的影 篇为这里的 BOSS



## **CORRUPTED CUSTODIAN**

这场战斗应该是到目前为止较难的一场 BOSS 战,BOSS 不仅攻击力惊人,而且体力奇高。不过如果搞清楚 BOSS 的攻击方式后,实际上磨死它也只是时间问题,BOSS 的攻击方式主要有横扫、双手砸地以及旋转风暴三种,前两种发生比较缓慢,而旋转风暴是最可怕的一种攻击。攻击高范围广不说。BOSS 还会主动向我方移动,因此很容易被击中,

发生前会有一瞬的准备动作。看见后需要马上连续往后翻滚才能 躲过一劫,另外如果这时有足够 的能量变身收割者形态,可以在 一定程度上降低战斗的难度。





## 生音之間 THE THREE SHARE

## BOSS

## THE GUARDIAN

这场战斗颇具史诗感,背景音 乐也十分激昂, 面对这个庞然大 物, Death 的所有攻击明显无法直 接对其造成伤害, 整场战斗分为两 个阶段, 在第一阶段, 守护者会举

起去手用巨锤敲击地面,这时我们 可以选择直接翻滚躲避或骑马冲 刺躲避,在守护者的右手上有不少 炸弹、在其敲击后由于高度降低的 缘故,这些炸弹会变得可以瞄准,



此时马上用手枪射击它手上的炸 弹, 成功后会使它的手臂与本体 分离一段时间,同时露出在右肩 上的石之心, 跑到石之心所在的 位置用亡者之握跃到其之上可以 按键攻击, 如此重复两次之后就 能进入第二阶段的战斗 第二阶 段。失去右臂的守护者会用左臂发 射一个巨型的炸弹, 在骑乘战马 的状态下用手枪射击巨型炸弹至 凝死状态,这样炸弹会在原地翻 滚并于一段时间后自动追踪 Death 所在的位置, 利用这个特性, 在炸 弹原地翻滚时迅速骑马穿越守护者 的脚下,目的是使巨型炸弹因追踪 Deatn 而击中守护者使其露出弱 点, 但在守护者脚下时守护者还是 会用脚践踏地面,注意跳跃躲避, 当巨型炸弹击中守护者后,守护者 会倒地,从守护者发射炸弹的左臂 上有攀爬点, 爬到高处用亡者之握 跃到另一个石之心上即可对其进行 攻击。同样重复两次后就能破坏这 个石之心并结束战斗

这场战斗结束后。在第一块大 魅 FORGE LANDS 的實驗也隨之氣 · 由工匠长老牺牲性命净化的守 护者为我们冲破了前路的障碍。这 时会习得新能力"回避反击"。另 外,如果玩家已经输入了游戏说明 后的 25 位下载码局。全收到更 技场 (THE CRUCIBLE) 的人场 邀请。在龙形储箱中可以取得资格 入场证明。玩家可以随时快速传 送到位于任意大陆左下方的竞技 适。击败强敌获得丰厚的奖励。**从**  STONEFATHERS VALES - 直住 北邊。對达生命之初时发现所谓 的生命之树已经被堕落力量控制。 Death 被传送到新大陆——THE KINGDOM OF THE DEAD



## 酸骨钡主

THE LORD OF BOXES

进入亡者王国后,会遇到名为 Ostegoth 的武器商人。而在游戏中 收集到的古器物 (RELICS) 也能在 这里与其兑换。一路跟随指示来到 她下城BREACH, 些爬到这一个平 台。地上会有两个压力量机关,踩 着正对着骷髅门的那个机关。当陣 周輯隊后迅速从墙壁何月面迎去 可以赶在障碍复位前到达骷髅门所 在平台。进入惟一可以进入的门。 结束与骷髅兵的强制战斗后从右侧 的门面进。进门后左侧有控制场景 中两条吊桥的机关。但这个机关控 制的吊桥此升彼降。想要通过两条 桥需要动一点脑筋。首先将机关旁 边的炸弹投掷到机关上。再从炸弹 運多拿两个炸弹放在机关的右侧。 便炸弹与炸弹源形成一条曲线。之 后走过第一条吊桥, 从正对着机关 的另一侧两枪射击刚才挺列的炸弹。 位用指罪法律 医皮肤现在性异型



机关上的炸弹,使一旁的吊桥升起。 以而取得尽头的骷髅钥匙。取得钥 匙后。从已落下的吊桥旁的木柱攀 爬,反向就回初始平台即可。回到 骷髅门前打开骷髅门。沿路一直推 门前进会回到室外场景,跟随指示 来到地图的西侧。在剧情中Death 会将大钟切割,随后 ENTERNAL THRONE 被召唤出来。Death 也 大展身手降落在了ENTERNAL THEONE NO.

在 ENTERNAL THRONE 的内 哪并没有地图,经过简单的攀爬后 会来到----个亡者之握摆荡点,注意 摆荡的时机要配合对面钟摆平台的 节奏。之后一路上的流程也只是对 玩家攀爬技巧的考验,相信玩家到 现在都已经熟练掌握。因此就不再 蒉述了。当地图重新出现时,进入 ENTERNAL THRONE 的甲板处会 看见一群亡者,而中央名为 Draven 的亡者是这片大陆上的技能训练师 相当于之前在第一块大陆上的工匠 Thane。来到上层,与亡者王国的 代理大臣对话,他表示亡者国王只 会与有价值的人对话。要求 Death 先击倒斗技场的冠军证明自己的价 值。随之本任务结束

王者价码。 THE TOLL OF KINGS



**曝殖指示前往斗技场。离开旋转** 楼梯,这时转动中央的雕像。使激光 对准另一侧的门对能将这扇门打开。 沿路来到斗技场的入口以为可以挑战 斗技场冠军。谁知道冠军还需要我们 解开三重封印才会被召唤。刷情过后, 从<u>东侧的攀爬点爬到上黑,透入东</u>侧 的门内开始我们第一块召唤石的搜索 之旅。经历在亡骨地的强制战斗后进 入绿色激光照射的房间。首先从右侧 的小平台上踩着机关打开对面的铁 禮,然后利用亡者之握取得对面的炸 道。拿著炸弹向激光源头处投掷可以 将其破坏使它只留下一个灯笼。用亡 者之擅取得灯笼,等核心扛到闸才的 压力盘机关处放下灯笼, 灯笼会将机 -10. Analostnica

这样一来就可以在高处将刚才压在机 关上的灯笼用亡者之握取回,扛着灯 来到前方的房间内并安置于中央的 雕像上。转动雕像将光线照射在门的 装置上就能将门打开。原路返回时注 意。在旋转楼梯返回上层时需要借助 中央柱子上的攀爬点以及亡者之握排 荡点一跃跳到上方,请不要贴墙无限 重复跑动。

回到斗技场、在斗技场下层用亡 



叶结束后返回 上层。从西南方的攀尾 点进入西侧上层的门内。进入后面 **建筑** 一个演光雕像,向光线指向的 房间进入并往上展走。从不通的吊桥 处用亡者之握取得炸弹。粪炸弹回到 **P服,炸开初始位置的黄色石块**,混 **诸莹奔跑到另一侧的场景,进入光**线 版向房间的尽头会发现地上有一个灯 速。拿起核心放置到雕像旁边的压力 **盘机关处压住机关落下铁栅。原路返** 回到量初的房间内。将光线调整到上 方,这样一来就可以用亡者之握取回 刚才压在机关上的灯笼。带着灯笼回 到刚才量初取得炸弹的上层,将灯笼 **拉置在中央的雕像处可以将原先著下** 的吊桥升起。随后一路前进。在最下 层的房间内消灭所有敌人后取得第二 **染召唤石。**萬后一旁的铁槽落下。进 入這仆房间內利用攀爬点以及亡者之 握握落点可以快速回到斗技场。用问 样方法镶嵌第二块召唤石后,通往第 三块召唤石的北侧大门就会打开。

进入北侧的门。相比取得前两块 召唤石的过程,这里的战斗比重较高 边战斗一边从右侧的门推进。直到 来到吊桥的对面后。据着地面的机关 让吊桥升起,第亡者之提取得桥面上 的炸弹。拿著炸弹站在后方的石宣向 转动。玩家也隨之到达召喚石所在的 场景。在取得召唤石前会与巨型甲虫 进行战斗。这甲虫看上去比较吓人。

右侧的机关投掷,炸弹爆炸后石室会一掌胸墙只不过是体力战器高的美质量 了。不会构成什么威胁。取得最后 **,正确否保护工程标准接触主用单** 斗技场的"冠军"就会出来应战。

## BOSS

一开始 BOSS 并不会现身, 而是像一条沙虫一样在底部钻来 钻去冲撞玩家,这时只能躲避。 每过一段时间, BOSS 会从地下 钻出一小段时间, 抓紧这个机会 利用亡者之握可以将其摔在地上 进行输出, 重复两次后 BOSS 正 式现身.

BOSS的攻击方式主要有两 种,一种是普通的小范围践踏, 另一种是十分惊悚地将头颅取下, 然后连头带尾连续砸地, 无论是 哪种攻击方式伤害的十分惊人, 注意及时躲避。当BOSS头颅 没有取下时, 用亡者之握可以跳

## **GNASHOR**

跃到其头部位置进行攻击,这样 会有伤害加成, 但要注意不要贪 攻, 否则被 BOSS 打一套就得不 偿失了。当 BOSS 损失一定体力 后, 他会瘫倒在地上, 这时是输 出的最佳时机, 而在这个状态后, BOSS重组前会在地底钻到地面 撞击玩家, 注意地上出现烟雾时 就是躲避的信号就好。



击倒 BOSS 后回到 ENTERNAL THRONE 甲板上与代理大臣对话即可 THE RESIDENCE OF THE PARTY OF T APPROXICATION OF THE RESIDENCE OF THE PARTY OF THE PARTY. 讨三名领主的跑腿之跳

# **伪量子** TOTATIONS PRO

在太地图快速传送到THE MAW、其后一直往南走来到 PHARISEER'S TOMB, 进入塞穴后 攻击中央的水晶。升降梯就会因此而 下降到底层。一路前进,来到有压力 劃上方取得炸弹。特左侧的黄色石块 炸掉后会出现一个石像,用亡者之獨 **梅石像直接从高处拽下,然后推动**到 前方的铁闸门处,重新回到右侧取得 炸弹。拿着炸弹踩在机关处向石像投 **"**。这样在高开机关后,铁闸门会被 石像所卡住形成通路

来到有恩块水晶的圆形升降梯 处,首先攻击有"引"标记的水晶。 这样会来到地下。进入北侧的门,则 用左侧的攀爬点爬到左边的平台。褥 机关推进去。高处的亡者之握摆荡点 全一升一阵。从降下的摆荡点跃到右 边平台去。在这里的宝箱取得迷宫的 地层。然后从这边观察这个降下的搜 荡点可以发现在其之上依附着一个炸 弹,用亡者之握取得炸弹,投掷到对 面的机关处, 之后回到初始的平台处。 用手枪射击炸弹。然后马上切换回亡 者之畫。職准即將下降的摆蕩点跃到

空再抓住上升中的另 訓測点就能最终到达对面的平 种敌人与其近身肉搏会相当吃亏。含 理运用亡者之握将他们抓取在半空可 以大大降低战斗难度。

返回水晶控制的升降梯处,攻 击标记为 \* # \* 的水晶。打开该处 的骷髅门。会遇到比较难的一场杂 **建筑 晚来走来上你是特别成熟的** 藏人。女妖的攻击本来就十分声驳 ● 数量变多后难度更是圣儿何上 升。这里没有很好的解决方法。 具 能稳打稳扎。而在消灭所有女妖后, 会出现一个持盾牌的大型骷髅敌人 \*\*大多数攻击会被其防御。担他 往往在攻击结束后总会做出一个问 哮的姿势。这时是攻击的好时机。 如果变成收割者形态对付他。难度 会直线下降。在结束战斗后沿作-的路走。在一系列的攀爬跳跃后会 看到一个机关,拉动机关后下方的 石像。推动石像将石像运到吊桥的

一侧,推到房间内的机关之上后。 以攀爬到这个场景的方式原路返回 到水晶控制的升降梯处。攻击标记 为"‖"的水晶。由于现在有了石 像的支撑。升降梯不会再掉到底层。 Marin A. C. State Marin Marin C.



## BOSS

## PHARISEER

就 BOSS 本身而言,与其作战并没有什么难度,他充其量就是一 个体力比较高的杂兵,他的攻击方式单 且容易躲避,但问题在于在他 的体力削减到一定程度的时候,他会召唤出大量的骷髅,这些骷髅加入 混战后会使整个战局变得十分麻烦,如果玩家已经点出攻击性的范围技 能,在这里使用会收到很好的效果

在击倒 BOSS 后。先前从亡者 国王处取得的装备禁锢之手开始发 犀作用。在游戏中地面会出现一些 **画形的召唤点。利用这些召唤点可** 这些召唤出来的亡者可以穿越一切 实体,其后会有一般相当于禁锢之 手使用方式的教学。从中间召唤出 刚才击倒的 BOSS Phariseer。指示 其穿越铁栅栏并走到压力盘机关处。 **的企化非正体器在**因为自志生。他 之機構造就企業工。即注意特 中也会出现结合莱绳之手解训的观 ■ 请务必提前堂握操作 在战斗中这些亡者领主也会自动为 我们攻击敌人

THE PART AND THE

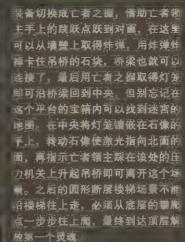
## ANGENT TONG IT I

处。之后往位于大地图东南侧的 JUDICATOR'S TOMB, 没走几步 此会在一个关口被铁栅挡路,在圆 形召唤点重用禁锢之字召唤出亡者 夏主。诸示他拉动机关即可。来到 JUDICATOR'S TOMB 后,中央被 长笼罩住的机关也需要利用同样的 市法借助亡者领主之手来启动,进 右侧走。强制战斗结束后拉动 |||内的机关,使中央的平台升起。

· 病底器。 等石像推到两个

**具踩到对面平台的压力机关上。这** 样就可以跳到对面的平台了

在看到 Judicator 后,他表示并 不想与 Death 战斗,只要 Death 解 放墓穴中三个被禁锢的灵魂,他就 会跟我们走。副情过后从圓形场景 右侧的门进入。会出现一种新型敌 人。他会召唤出一些骷髅为其作战。 但这些骷髅没有什么威胁。大可以 直接攻击其本体。战斗过后 门之前召唤出亡者领主。进门后让 有侧生种皮肤面的现象 起吊桥。之后利用同样的方法升起 连接东侧的吊桥。型这处的吊桥有 半被黄色石块卡住。这时将特殊



原路返回 Judicator 处交还果 -个灵魂,沿新开启的门进入。遗 入后解决一群杂兵后, 会有一场小 BOSS 战。但这个 BOSS 可以说比 之前的杂兵还弱,他只会用镰刀绿 慢地攻击,利用攻击-回避-亡者 之握靠近这样的循环可以一下子就 将其解决。从一旁的门离开。在面 前的召唤点带亡者领主召唤。指示 他站在右上方的压力机关时。场景

看领主所在的位置。继续前行,数 动路上的机关。前方的铁栅就会落 下。进入该处的房间内取得骷髅钥 起,回程的路不用沿来路返回。只 需要从控制铁栅落下的机关旁的缺 口跳下即可快速回到入口处 打开 之前小 BOSS 战所在场景中的骷髅 门。运用亡者之握以及反向跳跃等 操作到达量上层解放第二个灵魂

将灵魂交还 Judicator 并进入录 - 扇开启的门。走过长长的通道在 召唤点处召唤亡者领主。之后进入 升降梯解决强制战斗后,攻击标记 为"真"的水晶升起升降梯。在上 升的途中升降梯会被黄色石块卡住 指示亡者领主站在西侧的压力机关 上。这样对面的铁栅就会落下露出 攀爬点,从东侧压力机关所在房间 的攀爬点上去。经刚才出现的攀爬 点绕场一周回到西侧高处。站在高 处的平台上指示亡者到达东侧的压 力机关上。这样一来最上方阻隔炸 **弹的铁栅会被落下。爬到上方取得** 炸弹炸掉黄色石块就能使升降梯上 升,从此处的门进入并走到上层就 能看到第三个灵魂。但显然这里的 **流程并没有那么简单。当玩家准备** 离开时就会进入 BOSS 战。



## BOSS

## **BONE GLANT**

现大量的骷髅敌人, 与其纠缠只 会没完没了,这里需要做的,是 -边躲避地面上的骷髅敌人, -边用手枪瞄准高处被吊着的骷髅 (注意用右摇杆切换锁定的目标), 向悬挂骷髅发射六到七排子弹后, BOSS 就会正式现身 这个 BOSS 看上去有点类似之前斗技场的冠

在一开始,场景中会不断出 军,但对付起来明显轻松多了, 它基本上只会重复挥拳的三连击, 而且出招前的准备时间很长。很 容易就能反应,如果玩家点出了 技能 TELEPORT SLASH, 在其出 拳的时候还能直接穿越到其背后 继续输出,这样一来不到几个回 合 BOSS 就会应声倒下。



是时候去会一会这个嚣张的家伙了





## 巴賽勒馬 BASIDITE.

快速移动到 GILDED AREANA 重新返回之前与冠军作成的斗技场 内会自动传送到第三名亡者领主所 在的迷宫 PSYCHAMERON, 强制 战斗过后进入前方的大门。从房间 中央的召唤阵内召唤亡者领主。现 在我们可以同时召唤两名亡者镇王。 站在面前的方形升降梯处指示两名 亡者领主分别站到左右两侧的压力 机关上,就能到达上层离开。嵌入 下一个房间后再次从召唤点上召唤 亡者領主。首先控制其中一个領主 使其站在左侧的压力机关上让桥梁 升起,再控制另一名领主穿越南门 站在另一侧的压力机关上升起闸门 形成通路,走过闸门后前方是骷髅 门。但显然这时缺少钥匙还无法进 人。站在骷髅门前往右侧看。会发 **现对面有一个压力机关**。控制领主

站在对面的压力机关上,然后切换 亡者之握跃到对面。再重新往骷髅 门的方向观察。全发现骷髅门下方 有另一个压力机关。指示领主移动 到该压力机关处打开闸门。再次切 **换亡者之提借助领主手上的摆荡点** 即可跃到该平台上。随后从前方的 缺口業下去。会来到有三个机关的 房间,召唤亡者领主。按原中、石 左的順序拉动机关就能取得骷髅钥

原路返回打开骷髅门。从前方 召映点召映领主。先指示领主站在 召唤点一旁的压力机关将吊帮升起。 然后指示另一名领主启动对面左侧 的压力机关,这样一来这一侧平台 的其中一篇门就会打开。选入打开 的行內。在开始跳跃前指示亡者领 主到右侧远处的压力机关就位。非 跃到长木梁时朝刚刚就位的领主反 眺,这样就能用亡者之握跃到领主 所在的位置。之后从左侧上方走 控制领主启动左边分支的压力机关 拉动前方的机关升起桥梁一路前 进,全回到最初召唤领主时无法到 达的另一侧,推门进入后会发生员

一个基穴中遭遇过的 BOSS BONE GIANT。虽然这个 BOSS 不会构成 什么咸胁。但是在击倒它后它会分 解成两个巨型甲虫。这时记得走到

制战斗。首先出现的敌人是在之前,中央的召唤点召唤领主协助战斗。 这样会使战斗难度大大下降。从这 个房间离开展。沿左侧的墙壁跑到 对面。差过长长的库道后会进行与 第三名亡者领主的战斗。

## BOSS

## **BASILEUS & ACHIDNA**

战斗的初段是与BOSS的单 对单战斗, BOSS 的动作比较迅速, 他会有砸地以及瞬移冲刺等各种 攻击方式, 但各种攻击发生都没有 太明显的预兆, 攻击的规律也不是 很明显,因此没有很好的对策,建 议以进攻代替防守。当 BOSS 受 到一定的伤害后, 他会骑乘到巨型 蜘蛛的背上,这时他的攻击方式主 要有两种。一种是跳到空中用力砸 地,另一种是在原地蓄电的二连冲 撞, 这两种攻击都可以通过侧移来 躲避。而当 BOSS 在蜘蛛上受到 一定伤害时,他又会重新掉落到地 上、不过这也只是重复第一阶段的

战斗罢了。当BOSS重新回到蜘 蛛的背上时,他会增加人与蜘蛛分 离的攻击, 具体为蜘蛛砸地, 而他 本体进行攻击, 这时不要硬拼, 必 须优先躲避、另外在濒死状态时他 还会控制蜘蛛蓄力往前方冲撞, 如 果被撞中会损失大量的体力。注意 提前躲避。



HERM INCOME NOTHINGS THE SECOND ACPLICATION OF A TRACTICAL SECTION OF A PROPERTY OF A PROPERTY OF A SECTION OF A PARTY OF 际上主要用于解谜部分

# 亡者之城。 TID: CITY OP 1988 DEAD

剧情过后使用灵魂分高。分别将 大门左右两侧的雕像往外移动。这样 前方的大门就会打开。注意开门需要 再次发动技能恢复本阵才能操作。前 进并解决第一场强制战斗局,这里会 遇到一个量能体现灵魂分离能力作用 的谜題,这个谜题要求地下一层两个 压力机关都被激活。这样才能保证上 方的铁栅落下。同时在铁栅落下后需

要爬到上方推动门的机关。首先踩在 个压力机关上发动灵魂分离,因为 除了两个灵魂外,还会有一尊收割者 形态的石像,这事石像同样可以充当 重物压住机关,然后控制其中一个灵 魂踩到另一侧的机关上,再切换另一 个灵魂爬到上层推动门的机类。这样 下方的门就能打开

推门进入后往左侧走。穿越几刷



门来到一个由菜转机关控制前方闸门 的场景。在这里首先发动灵魂分离。 一个灵魂将旋转机关抓住将门保持开 启状态。这时切换另一个灵魂。在闸 门另一边左侧的墙壁上用亡者之握取 得炸弹。然后向旋转机关左侧的机关 投掷炸弹。这样会使右侧的铁栅落下。 其后将铁栅后的平台拉出。斯灵魂分 高复位后跳到该平台上重新发动灵魂 分寬,这时相当于本体的石像就会出 现在该平台之上。最后用分离的灵动 个保持转动旋转机关。另一个灵魂 **将平台连石像一同推到闸门之后。** 后再次将本体复位即可成功到达帚门 的另一侧。从一旁的楼梯往上走。在 中层的一处缺口处跳下可以取得骷髅 钥匙。取得钥匙后推门离开。骷髅门 就在眼前。速入骷髅门。由于当灵魂 可石像相距过远时会强制回归本体。 **能不足独下来行动的需要。而此看明** 在中央的桥梁处进行灵魂分离。之后 控制其中一个灵魂从石氛的摆荡点爬 到上层。再在两堵墙壁之间交叉跳跃 到最上层。之后转动机关,桥梁会因 此而九十度旋转。在保持机关转动的 状态下切换另外一个灵魂。在另一 的缺口内推动机关后。外侧的铁栅栏

会被解除。因到中央场景。从一旁思 刚刚解除铁栅的位置取得灯笼。扛着 灯笼往东侧走。在断层无法搬运时 先从墙壁跑到对直,用亡者之疆取回 屬下的灯箫。再将灯笼装在雕像上 将雕像一百八十度旋转,中央的桥梁 会因此升起。

经一系列的攀爬来到上层有!

型桥的场景。在这里要再次活用灵 魂分高能力解谜。首先在上型桥上 灵魂分高。控制其中一个灵魂到右 侧拉动机关。这样上型桥就会发生 转向,这时解除灵魂分离并再次灵 魂分离。使两个灵魂都在同一个平 台上,控制其中一个灵魂跳到左侧 的全色横杆上。另外一个灵魂抓取 连横杆对面的炸弹。走到桥梁另产 样最终会使离开的门出现。沿惟 伸进伸伸 化非社会测量 一代》 · 斯丁拉·李斯夫拉制的温光剂压制制 门内桥梁另一头无法进入的门。启 动后可以从右侧直接进入。进入后 这场强制战斗难度比较高。玩家需 夏在一场战斗中先后面对好几种目 THE RESERVE OF THE 信心不足。可以再开始战斗前快速 传送回到商人处购买药水。战斗结 東后的下一个场景。会有一段考验 掌農技巧的逃亡。玩家需要在下方 即死机关上升到身边前攀爬到量上 屋。但只要熟悉攀爬的操作。这里 不会有太大的问题。攀爬过后,在 下一场景又是一场强制战斗,而在 强制战斗过后别忘记在左侧的小平 台上取得迷宫的地图。在前方还有 两场场强制战斗。其中玩家需要面 对一种新型的粘液敌人,这种粘液 敌人会经常在身边围绕毒液。这种 状态下靠近就会受伤,而特别注意 它们的吐毒液攻击。这种攻击方式 的伤害十分惊人。必须时刻谨慎。

来到新的场景,直接进入西侧 的。在房间的尽头从墙壁的摆荡 点跃到上方。在压力机关上进行表 魂分离。控制灵魂推动左侧的机关。 这样对面的门就会打开,从门进入 后推动一旁的机关。以亡者之提跃 到高处的圆形平台上 这个带有激 光照射装置的圆柱形石像上有一个 机关。但是现在被黄色石块所阻隔。 从机关一的旁找到转动石像的手把 转动石像将激光照射到西侧解除门 锁,进入并结束与巨型甲虫的强制 战斗后抓取炸弹炸掉房间内的黄色 石块,爬到上层的阳台上可以取得 骷髅钥匙。回到中央的圆形平台后 住下层跷,再从下方的攀爬点进入 东侧骷髅门。一段攀爬后会有一个 灵魂分离谜题。首先进行灵魂分高 先控制其中一个灵魂站在左侧的压 力机关上使上方的铁栅落下。之后 切换另一个灵魂。将上方的平台从 房间内拉出来,这时重组灵魂。 到上方站在平台之上再次灵魂分离 控制其中一个灵魂站在刚刚的压力 机关上使铁栅打开,在另一个灵魂 推着平台连本体石像进入房间内后 切换灵魂站到另一侧的压力机关上 这样出口的铁栅会落下。只要推漏 平台移到门一旁的压力机关上进行 灵魂重组就能推门离开。在门外国 然找到了炸弹,但这时并不能直接 用炸弹投掷到黄色石块上。重新跃 到圆形平台上,转动石像使黄色石 块的一侧指向炸弹的方向。再重新 回到刚平台上用炸弹投掷。这样就 能量终回到平台启动机关。在降到 下层后进入光线指向的房间。迎来 BOSS A

AND AND ADDRESS OF THE PERSON AND ADDRESS OF THE PARTY OF 75 层的通知。

## 规模之纬 THE KEY TO REDEMPTION

从 TREE OF DEATH 的传送门 传送到新大陆。一路前行会遭遇堕落 天使的袭击。在消灭几个堕落天使后 名为 Nathaniel 的天使会出现,其后 需要与之并肩作战消灭剩余的所有敌 人。而他今后也会作为这块大陆上的 · 人为玩家服务。战斗结束后,从-旁的通道进入,拉动地上的机关随升 降铺来到上层。到达上层后,右侧前 进的通路会被黄色石块阻隔。而左侧

通路虽然有炸掉石块的炸弹,但是因 为通路断裂不能直接获得,而取得的 方法是在平台近接近中央的位置发动 灵魂分离,控制灵魂到左侧取得炸弹。 然后走到断层的缺口下。切换另一个 位于平台上的灵魂从用亡者之握从其 **贱,这样就可以形成通路。在最上**愿 与天使 Archon 对话后就可以完成这



## 立物墨的屬权 THE ROD OF ARAFEL

从 Archon 身旁的传送门进入。 刚返回前作的舞台人间界,就会发 现前作中的天使 Uniol 正在于敌人 作战,接下来需要协助天使们清理 **敢人。虽然这些丧尸看上去没什么** 减援力,但实际上攻击力十分惊人, 被围攻的话随时会被秒杀。剧情过 后,Uriel 会给我们一把强力的枪 槭 SALVATION, 这把枪械按 X 褲 会使用近身范围攻击。『工體是張

攻击, 月丁键则是普通射击。需要 會包围时注意用躲避以及近身范围 





## BOSS

## THE WAILING HOST

这场战斗最大的问题在于这 个BOSS体型相当庞大,一般情 况下攻击很难够得着它,必须在 其攻击后的硬直以及攻击后身位 变低时才可以对其进行输出,因 此一直与其保持近距离相当重要, 这样一来就等于说变相要求玩家 需要很好地躲避它的攻击,好在 巨型 BOSS 的行动很简单,它的 攻击就只有用拳头砸地以及在地 上横扫两种, 无论是哪一种攻击 方式都可以直接用躲避的无敌时 间躲开, 在躲避后迅速回到它的 身边对其进行输出即可,而攻击 它的头部伤害会比较高, 当 BOSS 承受一定的伤害后, 它会短时间

地倒地,这时是猛攻它的好时 机 每次 BOSS 倒地后都会放出 大量的骷髅,而在第二次倒地后 会出现 QTE 提示, 成功后可以将 BOSS的面具掀起, 之后其召唤 的骷髅将会加入混战中, 地面上 还会冒出巨型食人鱼,即便如此, 整体打法并不会出现太大的改变, 在第三次将 BOSS 五倒后会出现 最后的一击必杀 QTE.



下面玩家的任务是跟随指示点

一路进发寻找魔棒的几块碎片、取得第一块碎片后回去找 Urisi, 她会为我们开启寻找第二块碎片的通路, 在路上会找到一把新的枪械。这把枪用 RT 发射子弹后, 接 LT可以引爆发射的子弹, 这把枪整体

 火力集中在 BOSS 本体即可。接下来的流程大同小异。收集全部三块碎片将魔杖合成。从传送门返回将魔杖空给 Archon 即可。

## 异端玷污 STANS III III ALSA



这个任务直接从挪鹫的背上开 始、到达 THE IVORY CITADEL后。 推门进入会发现前方的地面被堕落 力量污染。如果走到其之上体力会 快速削減。因此先从左侧的攀爬点 往上方走,转动中央的机关使光球 The state of the s 落力量感染的区域随即被净化。走 过长长的廊道来到宝外场景。从右 侧的楼梯上去。穿越到隧道的尽头 人攀爬点爬到上层去。之后会来到 另一个宣外场景。用亡者之擅跃到 对面的平台后。从前方的墙壁一路 跑到另一个平台上,这里会有一个 圆形的压力机关。这个压力机关与 另一个压力机关共同控制一旁的大 圆, 首先在一旁的大圆中央发动灵 **观分离,控制其中一个灵魂站在这** 个压力机关上, 然后操作另一个灵 魂穿越一旁的水渠跳到上层踩在另 个压力机关上。这样一条大圆会 被打开。而原先位于中央的本体石 像会因此而掉落,这时解除灵魂分 鷹。操纵本体从底层爬上来。这样 成可以穿越到另一侧去。从攀爬点 越过墙壁。用前方远处的炸弹炸掉 右侧挡道的黄色石块。用亡者之拠 跃到对面尽头的房间内击破蓝色的 发光体,可以获得新能力"虚空行 者(VOIDWALKER)。它实际上与 前作中的传送门技能一模一样。具 体作用为按RT向两个圆形传送点 分别发射标记。标记后的传送点会

**连通在一起。实现传送的功能,长** 

按RT 再发射可以在该传送门作为 出口时使角色弹得更远。而对准已 标记的传送点可以按LI来取消原有 的标记。

利用这个新技能分别标记房间 内的两个传送点并回到上层。真开 房间重新回到中央的平台。何左右 两侧的传送点发射标记来到右侧 拉勒在墙壁后的机关跳到底部。# 底部两个传送点连通。特别是在地 上的传送点需要蓄力发射标记。这 样一来才能量终弹射到上层。前行 会出现一种鸟形敌人,这种敌人伤 害能力很强, 而且突进攻击很快, 与其保持距离后用亡者之握拉近边 行输出是一种不错的战法。战斗绝 束后。在桥梁尽头将眼前的两个传 送点连通到达对面的平台。往前走 会发现一个与刚进入迷宫时一样的 共鸣球体,标记球体一旁的传送 点。再回头看桥梁的高处。会发现 个发光的共鸣球体。这时标记 发光共鸣球体旁传送点,原先不发 光的球体会开始发生作用。最终使 前方的挡道石块消除。在前进的路 **5. 会发现圆廊的墙壁上有一处缺** 口。从缺口进入。将里面两个传送 点标记。特别注意墙壁上的传送点 需要蓄力标记,之后沿圆廊走到上 层开门,解决强制战斗后站在中央 **发动灵魂分离,控制两个灵魂分别** 站到两侧的金色横杆上。这样中央 的圆环会打开。本体石像会随之为 落。而因为刚才蓄力标记了传送点

的缘故。本体石像会被直接送到对 面的平台处。

灵魂重组后从墙登爬到上层。 上层的水池被堕落力量所污染。中 央有一块共鸣水晶。站在平台的边 **康往下看。将下方发光共鸣水晶的** 传送点与这个平台上的传送点连通。 就可以激活共鸣水晶将水流净化。 沿着水流一直走。在尽头取得炸弹 炸掉一旁的黄色石块。从石块所在 位置墙壁的藤蔓往上爬。走过长长 的廊道。会看见前方长楼梯上有骷 **赚门。这时先往左走,在强制战斗** 后从前方的一尊天使石像旁的缺口 ■下。禁口下方有一块发光的共鸣 水晶与一个传送点。但现在暂时不 用理会。从一旁离开、结束与堕落 天使的强制战斗后从摆落点往上层 **睾丸。会遇到一个新的传送门谜**量。 首先使用灵魂分离,控制其中一 灵魂转动右侧的旋转机关。这样右 侧的墙壁会落下并出现一个传送点 **,**一个灵魂将新出现的传送点与 台右侧的传送点相连在一起后 切换原先固定着旋转机关的灵魂放 开机关。墙壁会重新升起。这时控 剿一个灵魂走到平台右侧的传送点 前。可以发现传送点入口另一侧的 **最兼是一个传送点,实际上虚空行** 者这一技能不仅可以将人传送。标 记的光线也可以通过传送门来传送。 对准传送点蓄力发射标记(必须蓄 力发射。否則一会不能弹射到平台 上。这样另一堵墙壁上的传送点就 食被激活。之后控制一个灵魂转动 左侧旋转机关落下该墙壁。另一个 灵魂从平台右侧的传送点进入就会 被弹射到里头的平台上。拉动平台 上的机关。阻挡去路的闸门就会开 启。这样本体也就能通过了。这时 不要急着离开。回到平台右侧、推 动机关重新回到刚才天使石像的位 置。再次从天使石像一旁的缺口瞬 下。标记发光共鸣水晶旁传送点再 **画开。至于为什么这样做,马上就** 会知道。

取得骷髅钥匙后,用炸弹炸掉 旁的石块回到场景初始位置打开 骷髅门。在面前出现的就是一块不 发光的共鸣水晶。标记此处的传送 点,这样就能使水晶与刚才标记的 水晶产生共鸣。水道也得以净化



从左侧的水道借助亡者之握摆荡点 来到对真,惟一的路一直走。下了 一段楼梯来到两个摆荡点前。在可 视范围内有两个传送点。将两个传 送点连通通过摆荡点进入传送点来 到另一个平台上。这时往上看可以 找到另外一个传送点,青力标记该 传送点。最终弹射到高处的攀爬点 上。走过这一段墙壁路后会再看到 两个传送点。用相同的方法可以从 远处的传送门弹射到新的平台上 与一种会瞬间移动的敌人的虚制战 斗过后。在路上会看到一块发光的 共鳴水扁。这时先不要理会,继续 往前方走到达旋转机关前会遇到。 个老谜题。在旋转机关处进行灵魂 分离。一个灵魂转动机关,另一个 灵魂将平台拉出。然后重组灵魂跳 到石像之上并再次分高,最后一个 灵魂固定机关一个灵魂将石像推到 内侧再重组灵魂即可进入第一个圆。 这个翻形位置的传送点被堕落力量 阻隔。先从一旁的缺口走。看见旋 转机关后进行灵魂分离。这次将机 关固定后。会出现一个新的传送点。 控制另一个灵魂将前方下雕以及新 出现的这个传送点速通,之后让固

以看到传送点的另一端也是一个传 送点。对着传送点蓄力发射标记后。 接口,取消这个位于下层的传送点标 记回到上方,控制一个灵魂(必须 是灵魂,如果使用本体只会重复量 开始的操作)从两个圆之间的缺口 跳回去进入第一个圆前的位置,远 远地将刚才我们在路上看到的发光 共鸣水晶旁的传送点标记,另一 灵魂再转动控制第二个圆的旋转机 关将光线引导。这样最终可以使-块共鸣水晶先后连续。而第一个圆 内的传送点也变得可以使用了。标 记新出现的这个传送点,再从一声 的缺口进入标记空中的传送点将两 者连通,可以使净化被污染的水域

沿着水路一直走,从尽头的墙 壁跳到对面平台。从缺口发射标记 连通两个传送点。来到另一侧后跳 到地上的缺口中去。这样一路可以 回到之前因水域污染不同通过的圆 形房间中去,进入房间后先将一. **服的传送点蓄力标记。到达二层局** 将二层传送点标记取消。向三层的 传送点蓄力发射标记。然后回到-屋的传送点就能直接弹射到三层的 平台。从三层的平台沿墙整进入前 方的门会进入 BOSS 战

## BOSS

与这个堕落天使的战斗基本 上可以分为空中和地面两部分, 在地面时, 他会经常使用一些范 围很广的招式, 但只要便移就能 很好地躲避这些招式, 而在空中 时, 他身上可能会围绕黄色的光 圈,这时是无法对其造成伤害的, 当这些黄色的光圈消失时,使用 亡者之握迅速靠近攻击, 可以将

## ARCHON

其重新击落地面 当削减 BOSS 约一半的体力后会出现 QTE 提示, 这样可以将他的翅膀砍掉, 但是 这只能在一段时间内使其无法飞 行, 因为在后半段 BOSS 依旧会 长出新的恶魔翅膀, 因此第二阶 段的打法与先前的打法没有太大 的区别,按照之前的方法稳扎稳 打就能取胜



## 暴石領主

THE CORD OF THE BLACK STOLE

击铜 Archon 后铁速传送到地 图南端的 TREE OF LIFE 处,可以 从传送门到达第四块大陆暗影准线 【SHADOW'S EDGE】。端上寻找 事二把开启灵魂之并钥匙之路 直往北走进入 BLACK STONE, 进 门后从右侧的门进入。沿旋转楼梯 -直到达上层触发与 Lilith 的剧情。 传送门能力会得以加强,获得穿插 于现在与过去的能力"相位行者 (PHASEWALKER)。回到迷宮的 入口处,从一侧的门进入。门另一 头的左侧可以找到激活相位行者的 传送点回到过去。

在中央圓形平台的强制战斗组 束后,从东南方的门进入。——惠列 **楼爬动作后会绕回到刚才场景的东** 

比方位置。同时这里有一个相位传 送点,激活后从过去回到现在。从 缺口处跳到中央的圆形平台。经摆 **荡点到达上层进入西南侧的门。可** 以发现中央的骷髅钥匙宝箱被堕落 力量包围,推门来到开阔场景后在 左侧通道走。高开通道后左侧有一 个相位传送点。圆到过去。在强制 战斗结束后在压力机关上使用灵魂 分离用石像压住机关。控制一个灵 業走到打开的通道尽头取得炸弹。 之后在两个灵魂间借助亡者之握接 力特炸弹运回去中央的圆形平台处 炸掉上方圆形平台的石块后从相位 传送点回到现在。可以直接从中央 的宝箱获得骷髅钥匙。这时从南面 的通道原路返回。将籍上看到的相

## BOSS

## JAMAERAH THE SCRIBE

这个 BOSS 的打法十分特别, 由于当玩家靠近他时他就会放出 伤害惊人的触手, 因此几乎无法 以正常攻击对他造成伤害,场景 中有很多传送点, 首先将下层的 两个传送点连通,这样当 BOSS 发出远程攻击时, 只要站在其 中一个传送点前进行横向躲避, BOSS的攻击就会从另一个传送 点反噬到BOSS身上对其造成伤 害,如果BOSS被自己的光球击 中,他还会在一段时间内陷入昏! 经该传送点时就能结束这场战斗

定着旋转机关的灵魂放开机关。这 样那个被连通的传送点会回到本来 位置。这时来到下层的传送点

> 迷状态,这时是靠近输出的好时 机 当对BOSS造成一定的伤害 后他会跳到空中重重落下,惟一 的躲避方法是将上下两层的传送 点连通, 在其坠地前的瞬间进入 传送门 在BOSS拼死时,他会 再次砸地并进入无敌状态在空中 发射激光,但由于他的砸地,场 景中央出现了一个新的传送点, 将这个传送点与上层的传送点连 通,这样当BOSS发射的激光途



结束战斗。得知 Archon 的训 盲后。快速传送回到 THE CRYSTAL SPIRE 选行另一场 BOSS d



★傳述点激活回到过去。柱前走没● 修練機看到點懸门。进入點談门● 務前行。拉动必经之路上的机关后往剧情指示的位置往下跳。打

开相位传送点回到现在。再往左侧 的通道走,从墙壁的攀爬点爬到上 腰。在尽头的相位传送门中进入 就可以进入 BOSS 战

## BOSS

与BOSS的作战分为两个阶段,第一阶段BOSS会来回在两个平台中瞬移,在玩家所在的平台时,BOSS经常会瞬间出现在玩家的头上并向下砸地,这是惟一具有威胁的一种攻击,之后只要注意和大贪攻,BOSS的其他近战攻击都大贪攻,BOSS的其他近战攻击都不容易躲避,而当他回到下座上后,他会升起数个火球向玩家投掷,这些火球虽然看上去比较吓人,但实际上是很好躲避的一当儿

### SAMAEL

减BOSS一半的体力后,他会回到王座上装死,从熔岩上重新塔建的桥梁走到其面前攻击它,会进入剧情QTE,但QTE 成功与否都没有太大影响。QTE 过后会进入第一阶段,第一阶段可以看做第一阶段的强化版,这时BOSS的攻击变强,攻击频率变高,出招后的破直变小,而且追加一种追踪火焰的攻击,但整体打法与第一阶段专太大区别,在这里就不再赘述



在击攻 SAMAEL 后,至此所采入泉美观之中却所谓 记录。

BOSS

## AVATAR OF CHAOS



最终决计可以分为二个阶段, 第一阶段中的 BOSS 简直就像个 杂兵, 他只会缓慢地挥舞他的斧 头, 削减其一定的体力后他会跪 地, 根据 OTE 提示按键后会进入 第二阶段 第一阶段中BOSS挥 舞斧头的范围会大幅增加, 而且 还有用触手挥动巨斧的远程攻击。 这个阶段的诀窍是远离 BOSS, 这 样也有很高的几率使出跳跃攻击, 而在这种攻击过后, BOSS 会因 答云陷在了地上而产生巨大硬直, 这时是输出的最好时机 在第 次 QTE 过后,会进入最后一个阶 段的战斗,这个阶段中BOSS的 攻击会更加必猛, 并追加一种从 地上召唤触手的攻击, 虽然远离 BOSS他也会有一定几率使用第

二阶段中的跳跃攻击,但这种情况下明显使用新的中刺攻击几率要更高。些,这个阶段只能稳打、慢慢引诱其攻击挥空露制力,特别需要注意的是,BOSS会有一定几级使用必中的触手缠绕攻击,被触手缠绕的过程中必须快速连不被触手缠绕的过程中必须快速连不是开玩笑的,在击倒BOSS后,游戏的主线流程正式结束,



通关之后

剧情过后。法则则最高的 NIGHTMARE 单度。并且游戏。则则是是一个人,进行 NFW GAME + 存档,如果则择否存档则会保 一种有人或为别点而一类烈速议在这里选择 1111年—1111年的存档。除等级、接鲁、金

收集完全就开始 NEW GAME + 的话。那么事前取得的所有收集品都需要重新收集。这样一来会影响成就取得的选程,建议在一局自内完整所有收集相关的成就后。 用专心攻克高难度和竞技场

## 成就攻略

### 

## 全成就指南

但由于厚道的主线流程。加上数量庞 大的收集以及挑战性十足的竞技场。 因此全成就之路还是比较耗时。另外 游戏只有一个存档位置。而且游戏有 不少触发条件不明并会导致游戏无法

进行的恶性 BUG。一旦遇上就会使 先前所有努力都前功尽弃。因此建议 定期进行存档备份,因为你永远不知 道下一个 BUG 会在哪里。面全成就 的推荐流程如下

11. 在1周目中以任意难度进行

## DARKSIDERS II

游戏(推荐为 Normal)。一周日中专心特所有的收集要素以及支线任务完成并将一些杂项成就扫尾后。再去进行最终 BOSS 战覆盖 New Game 存档。请务必确认收集以及支线任务。 Game+后所有收集以及支线任务流程进度都将会重置

2. 开启 New Game+,请务必选择 Apocalyptic 难度。如果在这里选择难度这一周目都将无法改变难度。在上一周目完成各种收集以及支线任务后,现在玩家身上的装备应已相当不错,在这一周目中只需要专心攻略主线并将等级提升至30级即可

3 最后一步就是挑战游戏的竞

技場。特克技场路礦并击倒 101 层的 BOSS 后,全成就入于。





**取得其他所有成就** 



Crow Carrion 20 m

麻福亭件 击败 Crowfather



Dust to Dust 28 A

取得条件:击败 Guardian



## Clipped Wings 20 m

取得条件:击败 Archon



## It's Not Over 20 m

取得条件:击败 Samae



## The Court of Bones 10 #

取得条件: 击倒 Basileus



## Soul Crushing 20 m

取得条件:击败 Wailing Host



## The Big Boss 20 m

取得条件:击败Avatar of Chaos



## A Stroll in The Demonic Park 30 🛝

取得条件:以任意难度完成游戏



## Four My Brother 90 at

取得条件:以Normal 难度完成 游戏



## A True Horseman 90 m

取得条件:以Apocalyptic 难度



### The Spectral Touch 10 A

取得条件:取得特殊装备亡者之



## I Can Has Cake? 10 🛝

取得条件:取得特殊装备虚空行



## Tearing Time A New One 18 🛝

取得条件:取得特殊装备相位行 者



## Looks Familiar 10 m

取得条件:取得特殊装备手枪救 赎



## Death Will Tear Us Apart 10 .m.

取得条件:取得特殊装备灵魂分



## By Your Command 10 kg

取得条件:取得特殊装备禁锢之



## fire of the Mountain

取得条件:完成主线任务 Fire of the Mountain



## Tears of the Mountain 10 at

取得条件:完成主线任务 Tears of the Mountain



## To Meve a Mountain 10 🛝

10 4

## 取得条件:完成主线任务To Move a Mountain



## Heart of the Mountain 10 🛝

取得条件:完成主线任务 Heart of the Mountain



## Tree of Life

10 a

## 取得条件:完成主线任务Tree of Life



## The Lord of Bones 10 at

取得条件:完成主线任务 The Lord of Bones



## The Toll of Kings

10 a

## 取得条件:完成主线任务 The Toll of Kings



## City of the Dead

10 a

## 取得条件:完成主线任务 City of the Dead



## The Rod of Arafel 10 at

取得条件:完成主线任务 The Rog of Arafe



## Stain of Heresy 10 &

取得条件:完成主线任务 Stain of Heresy



## The Mad Queen 10 🛝

取得条件:在主线流程中遇见 Mad Queen



## Lord of the Black Stone 10 🛝

取得条件:完成主线任务 Lord of the Black Stone



## The Root Of Corruption 10 m

取得条件:在主线中开启通往最 终 BOSS 的通路

以上均为流程相关成就。不会追溯



### **Pathfinder** 10 a

取得条件:第一次使用快速旅行 成就说明:在非战斗状态下,长 按 BACK 键打开大地图, 之后 选定一个曾经去过的地点按X 键就能进行快速传送,十分简单



## The Triple Lindy 10 at

取得条件:在迷宫 Foundry 中, 在三个不同的高台上完成跳水动 作

成就说明:迷宫 Foundry 位于 第一块大陆的最南面。来到如图 所示的3个高台上往下方的水 池跳跃就能解锁成就







## Diamond Geezertron 10 A

取得条件:点出任意技能树的 20 级技能

成就说明: 技能树中可以学习的 技能是根据等级而解锁的, 当到 达20级后,最底层的Reaper Storm 以及 Frenzy 就会解锁, 只要学习这两个技能中的任意-个就能解锁成就。



## Mass Ruckus 10 a

取得条件:所有装备栏上同时装 各紫色装备

成就说明:紫色装备虽然相对稀 有,但在游戏流程中还算比较常 见,注意成就的要求是同时装备, 而不是曾经装备过, 因此当取得 所有部件的紫色装备后, 同时装 备一次就会弹出成就



## Grim Reaper 10 \*

取得条件:解锁收割者形态 成就说明:只要等级到达6级, 就会自动解锁收割者形态,属于 基本上不会遗漏的成就。



## Is There Anyone Else? 30 🛝

取得条件:完成竞技场 100 波 成就说明:只要踏破竞技场的 100 层就能获得这个成就,同 时这个成就可以与 "Bravo Old Chap"一同取得,具体请参考 "Bravo Old Chap" 的成就说明



## Bravo Old Chap 30 .m.

取得条件:不跳关连续完成竞技 场 100 波、击败出现的 BOSS Wicked K

成就说明: BOSS Wicked K相 当于竞技场的 101 层, 当玩家 一口气从1层开始踏破100层 后(即完全不选择每5层一次 的奖励,直接打到最后),会在 龙形信箱中取得竞技场 101 层 的邀请函,这时再回到竞技场击 倒这个 BOSS 后就能解锁成就



## Respec Yourself 20 A

取得条件:第一次从 Vulgrim 处

购买洗点药水

制点

树的

习的

当到

aper

军锁.

意一

日本

付装

寸稀

交常

备,

又得

力装

及,

于

成就说明:游戏中存在洗点的功能,具体是从商人 Vulgrim 处以 1000 块的价格购买, Vulgrim 实际上就是前作中惟一的商人, Vulgrim 存在于世界各地,而玩家最早可以在第一块大陆中的 The Weeping Crag 中碰到他,在进入 The Weeping Crag 的吊桥处左拐就能在明显位置找到他,



## GnoMAD

40 m

取得条件:收集所有四个地精娃娃 成就说明:地精娃娃就是收集品 GnoMADs Gnomes。在收集所有4个娃娃后,会收到一封附 带镰刀 GnoMAD的来信,从信 中取出镰刀后成就解锁。



## The Book of the Dead 10 .m.

取得条件: 收集所有亡者书页 成就说明: 亡者书页就是收集品 Book of the Dead Pages, 收集 完毕后与恶魔商人对话完成任务 即可解锁



## Abracadabra 30 m

取得条件:用亡者书页换得的钥匙,开启共计四个Death

成就说明:每收集10张亡者书页,都能出售给Vulgrim交换一把 墓穴钥匙,开启所有4个墓穴即可, 具体请参考系统部分收集篇



## Antiquing

304

取得条件:收集所有遗物 成就说明:遗物就是收集品 Relics,收集所有30个遗物后 与商人Ostegoth对话完成任务 即可。



## All You Can Eat Buffet 30 .m.

取得条件:收集所有魔法石,并 将其喂食给石头巨人,即完成支 线任务 Sticks and Stones

成就说明:遗物就是收集品 Stonebites,收集所有69块石 头后与石头人Blackroot对话, 选择"You Wait"一项即可解锁



## Like a Noss 30 m

取得条件:完成Thane交予的击杀Gorewood、Achidna、Karkinos、Bheithir等四只怪物的支线任务

成就说明:在第一块大陆的 Tri-Stone中、与技能训练师 Thane 交谈并选择与其进行战斗,在战胜他后他会认可玩家的能力并交予击杀四只怪物的任务,Gorewood 是被堕落力量扭曲的树人怪物,在第一块大陆的 The Weep Crag 可以找到; Achidna 是巨大的蜘蛛怪,也就是主线流程中与被亡者领主 Basileus 骑乘的怪物,这只怪物几乎不会遗漏; Bheìthir 是巨型的火蝙蝠,在第一块大陆的 The Nook 中可

以找到;而 Karkinos 是一名被 冰封的堕落君王,在第二块大 陆的迷宫 Lair of the Deposed King 可以找到



## I've Brought You A Gift 30

取得条件:完成迷宫Soul Arbiter's Maze

成就说明: Soul Arbiter's Maze相当于一个小型的竞技场,它位于第二块大陆的右下方,与竞技场不同的是,在每完成一波战斗后需要按正确的顺序依次进入场景中的传送门方可进入下一个等级的战斗,这些顺序可以在游戏中收集名为 Soul Arbiter's Scroil的线索获得,但由于这些收集不涉及成就,因此直接参考下表即可

等級	美商房阀方向	下一等維方向
1 Declination	SE	NW
2-Apprehension	N,N	E,S,N
3-Opposition	NSE	WENN
4-Separation	W.E,N	E,W.NS
5-Deception	WNS	WWNE
6-iso ation	EEE,S	S E,E,N,N
7-Revison	SSWNN	SWEEE
8-Inversion	N.S S E.N	N,W,N,W,E
9-Benediction	SWEEN	ENENS
10-Ascension	N,S,E,W	W,E,N,S,W



## Feeding Time 30 m

取得条件:第一次升级一把魔化 武器

成就说明:魔化武器在流程中几 乎必定会获得,拿任意一把魔化 武器进行一次升级就能解锁这个



## **Epic!**

10 4

取得条件:到达30级 成就说明:正常一周目游戏通 关玩家等级一般会在20级左 右,因此30级在二周目New Game+中补完即可



## **Pay It Forward**

10 m

取得条件:向好友送出一件装备成就说明:利用龙形信箱,玩家可以为玩家送出装备,但送出装备的前提条件为对方必须曾经登陆 LIVE 玩过《黑暗血统 II》,因此只能找到一个好机友了



## Full Potential 30 m

取得条件:从Thane与 Draven 两位技能训练师处学习所有招式成就说明:游戏中的技能训练师共有两名,他们分别是位于第一块大陆 Tri-Stone 的 Thane 以及第二块大陆 Eternal Throne 的 Draven,他们传授的技能各有不同,总之将两人的所有技能购买干净就能解锁这个成就



## The Secondary Adventure 50 m

取得条件:完成所有支线任务



# The Forge Lands



Book of the Dead Page













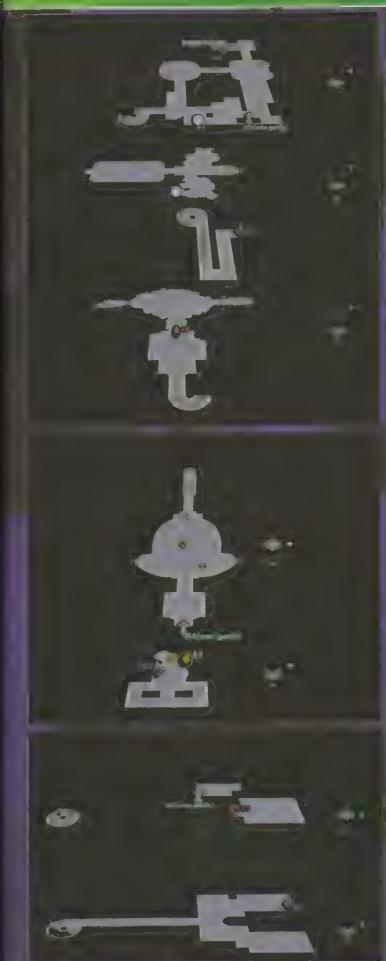






# Kingdom of the Dead



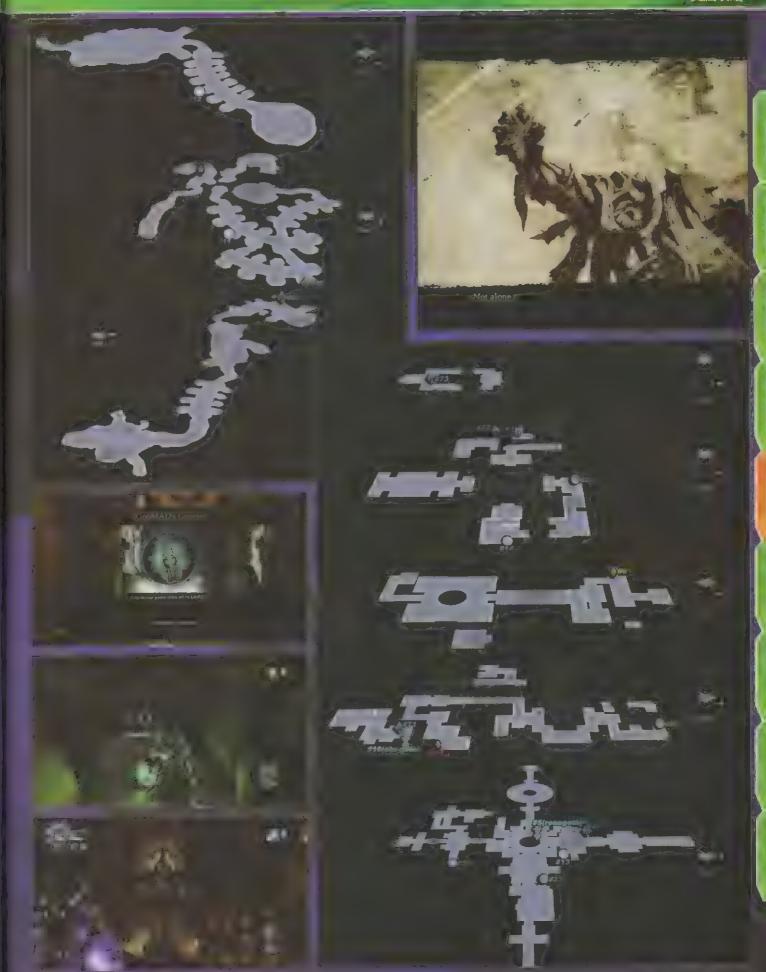








DARKSIDERS



# Lostlight

Lie Butter Hadel

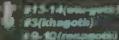
The Ivory Citade











LARDY













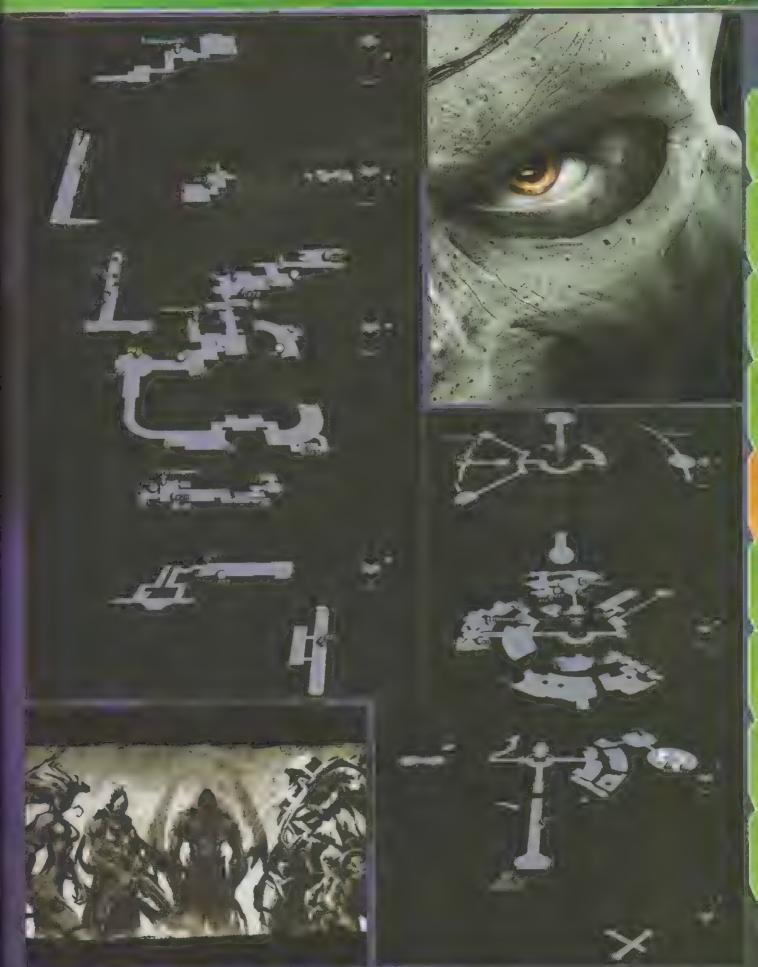






(renagoth)





# Shadow's Edge



























## 收集攻略

## DARKSIDERS II

( ) The Country of th 

Stone of	

- 在石头构造体Blackroot一旁的墙壁上就能找到
- 前往The Shattered Forge的入口。在河流对岸门的右侧可以发现蓝石
- Stonefather's Vale最北面的峭壁上
- 在Tri-Stone从南侧的们进入到Maker's Forge, 也就是剧情中锻造工匠之钥的场景, 在场 景中的熔炉的背后可以找到
- 在此处从攀爬点到达上展,转身就可以看到
- 从该处往上方看就可以看到。
- 来到这个位置有一个凉亭。在凉亭内侧往上看就能发现
- 来到此处的石像前,从右侧的攀爬点来到上层,就能在高处的横梁上找到这块石头。
- 在该位置洞口的上方明显位置
- 从该处的攀爬点来到最上层,在上层缺口小房间的墙壁上可以找到。
- 迷宫The Drenchfort外北侧的隧道内。在墙壁的明显心道
- 迷宮The Dranchfort内,中央石巨人正对着的水渠口上
  - 迷宮The Nook的B1层西北方房间。也就是有两座升降梯的场景,进门后从左侧的驿爬点 往上走,然后观察对面升降梯的左侧即可发现
- 在迷宫The Lost Temple中,来到该处后往缺口的下方看即可发现 14
- 靠近Vu gr·m南店外有一座吊桥,在吊桥的支撑点上可以发现这颗蓝石
- 在该处的钟乳洞内,在恶魔商人Vulgrim的商店入口处上方的钟乳石上可以找到 16
- 迷宮G ded Arena 2层,在进入大! ]后在长长旋转楼梯往下走之前。右侧的石像上就有盖
- 迷宮Gilded Arena B2层。在图示位置的房间内,在顶部的天井处可以找到。
- 速宫Glided Arena B2层,在图丁位置处有一个是空的铁笼,蓝石就在铁笼上 19
- 往该处的城墙上看,在城墙的左侧可以发现 20
- 迷宫Plarseers Torno 4层,在该处+1锋研考点,一堆蜡烛的上方 21
- 迷宫Judicator's Tomb 4层,也就是主线流程中BOSS战的场景,在入口上方的墙壁上可以 找到。
- 迷宫Psychameron 1层,在图示位置门的上方
- 穿越迷宫Sentinel's Gaze,解开炸弹谜题可以在顶层跳下进入隐藏迷宫Boneriven,在踏入
- 迷宫2层不久后会发现有很多突出的石块,在其中一块石块上。
- 在图示信管整穴的发头
- 26、27 在图示位置左右两侧的天使石橡的剑上各有一个蓝石
- 迷宫Earth,便工位货的大厦外墙墙角可以找到
- 迷宫Earth,在B1层的图示位置。面向着主线流程中取得碎片的位置往上看,在上层简单 的角落上。
- 述宫Eartn,离开洞广后,往图示位置雨篷的上方看可以找到。
- 迷宮Earth,从桥梁缺口往下方看,在桥梁的地基上
- 在迷宮Ivory Citadel,从该处的攀爬点到达2层后,利用墙整跑到后方去,在窗口上可以找 到蓝石
- 在迷宮Ivpry Citadel,在配示位置登上楼梯前往上看就能找到。 33
- 在Soul Arbiter's Maze中,在第7波战斗(Inversion)中、按S.W.E.E.E的顺序进入、在首 8波传送门的入口所在房间内的墙壁上就能找到这块蓝石

- 原有(Stone of Power) 來制此似是公发现 「農町的井口、游台下为此入名軍可以找主塘埠」自任石
- 沿小路进入圈示位置的房间内,进入后往入口上方观察就能找到。 2
- 在述宫The Lost Temple中,来到图示位置后从攀爬点往上方走,在断裂的墙壁边缘可以 3
- 在迷宮The Weeping Creg取得黏膜钥匙并打开黏膜门后,左侧有一条长长的墙壁奔跑通道。也就是取得#12亡者书页的位置,从此处潜水可以来到B3层,在B3层站在水中平台往 上看可以看到一块被树根缠绕的石头,红石就在其之上。
- 站在迷宮The Scar的入口往后看,从断裂的管道上可以找到红石
- 从Lair of the Deposed King进入沿楼梯来到最底层龙头墓穴所在处,石头就在龙头上
- 在图示位置其中一个传送点的左上方可以找到
- 迷宮Gilded Arena B2展,在图示位置一具骷髅的手上。
- 迷宫Phariseer's Tomb 3展,图示位置天使石像的平上
- 从图示位置城墙往上爬。到达上方平台后方可射击高处的紅石。
- 从图示位置城墙往上爬,进入内侧平台后就能发现红石
- 迷宮Judicator's Tomb 1层,抬头观察上方的铁笼就能找到。
- 进入迷宫Sentinel's Gaze,往上看就能看到一个特创的石像,想办法爬到上方,石头航在 石像的背后
- 迷宮City of the Dead,在L型机关处进行责魂分离,赎到金色横杆上开启铁栅。用分身进 入图示位置就能找到。
- 在The Crystal Spire,在1层圆形平台图示位置的一个石像上 15
- 迷宮Earth。在被瓦砾封堵通道的上方。
- 迷宫Earth,观察这个位置的上层可以发现
- 迷宮Ivory Citadel,来到3层的图示位置,在夫使離像胸口上。 18
- 迷宮Ivory Citadel,柱旋转机关左侧的岩石上观察可以找到 19 迷宮The Black Stone(过去)。在阻示位置瞄准北侧雕像的胸口。
- 迷宮The Black Stone(过去),面向图示位置的铁栅看即可找到 21
- 迷宮The Black Stone(现世)。往图示位置的铁栅上看就能找到。
- 在获得所有亡者书页后,进入第4个墓穴,在出口的龙头上可以找到这块红石 23
- 在获得所有亡者书页后,进入第4个墓穴。在墓穴破碎的天花板上可以找到这块红石。
- Soul Arbiter's Maze迷宮,从入口进入后,在左侧墙壁上可以找到

## 表看 | Stone of Resistance

- 迷宫The Foundry,在进入迷宫后面前的场景,中央的传输带会不断将一个个坩埚从左征 **右运输**,石头就在其中一个坩埚上
- 在Eternal Throne 的B1层有一个发形信箱,在这个狭窄场最中有两块红色垂布,在垂布的 后面可以找到黄石。
- 在述宫Breach来到图示位置时,会发现去路被两处铁栅阻碍,要落下这里的铁栅十分踩 在医古CEACTA-YEATTH-1\_AFT - 表皮及安排版一及公司证明,在各一点证的法则 能,首先从传送到大地图的建宫The Maw,往南走,走过南边的标桌后,此时左侧将会是 建宫Sentnels Gaze,右侧是一堆废墟,这时从右侧的废墟走,沿擊爬点一支降到废墟后 层会发现一个源光雕像,转动雕像使廊光指向北边,这样可以使致宫Breach中刚则组于 我们去路的铁栅条下。重新传送回到刚才的位置,走过铁栅靴舱在另一侧发现这颗黄石

取得或缺责石的过程较为麻烦,图示位置是 座桥,而石头实际上在桥底的位置。首先,来到这座路 6 最简单。 然后往西侧走会发现可,聚爬的地方,沿著木条 直到达特妥 1 层,就 石 4 多坝后面 第全土现连续的搜索点,但前方的路由干被黄色石块阻隔,因此一法直接到达对面,仔细项骤这里的右下方,在黄色石块下有一个炸弹,射击桥时以使一个平台出现,这时开始往前跳跃,就到长形木条上后调整位置就到刚才出现的平台上,拿起平台上的炸弹往高处的石块投掷,这样就可以使道路正式连递。在到达对面后更利用

- 灵魂分离能力解谜使铁栅落下,射击前方石块左侧的炸弹登上对面的平台,在该位置的上 方墙角处可以找到
- 述 SCity of the Dead,来到此处往塔楼上方看。在塔楼的外墙上
- 迷窩Earth,就在图示位置的大模外墙上。
- 迷宫 vory Ctade,来到有图示位置有共鸣水晶的位置。往水渠其中一边流向往上看可以
- 遊宮|vory Citadel,在主錢涨程中BOSS故前需要用传送门解遊到达上方的场景,到达最上层后可以发现左侧上方有一个传送点,连结此传送点进入这个隐藏房间,抬头看就能找
- 从第一块大陆的The Fjord经过一段水磁后来到图示位置,这里有一个恶魔商人,从商人后方可以发现一个传送点,首先标记这个传送点,然后从一旁的攀爬点往上爬,在上层可以从岩石的缺口处发现另外一个传送点,特另一个传送点标记后回到底层,从第一个标记 的传送点进入到隐藏房间内, 抬头就能看到

述實The Black Stone(过去),从1层右下角的分支一重走,一路来到右上角分支的圆形位置有一个搜诱点供玩家攀爬到上方。在拉到搜荡点后不要往上走。而是按B罐往下部从下方的攀爬点来到一条小道内,在小道中前行几步会在面前发现又一个摆荡点,但我们的目标从非这个摆荡点,观察右侧的提致可以发现一个在高处的摆荡点,从这个高处的摆荡。 点一路跳跃就可以来到这隐藏的2层。在这里会发现一个两侧有很多角竖起的场景。在这 些角正上方中央就能发现这块黄石

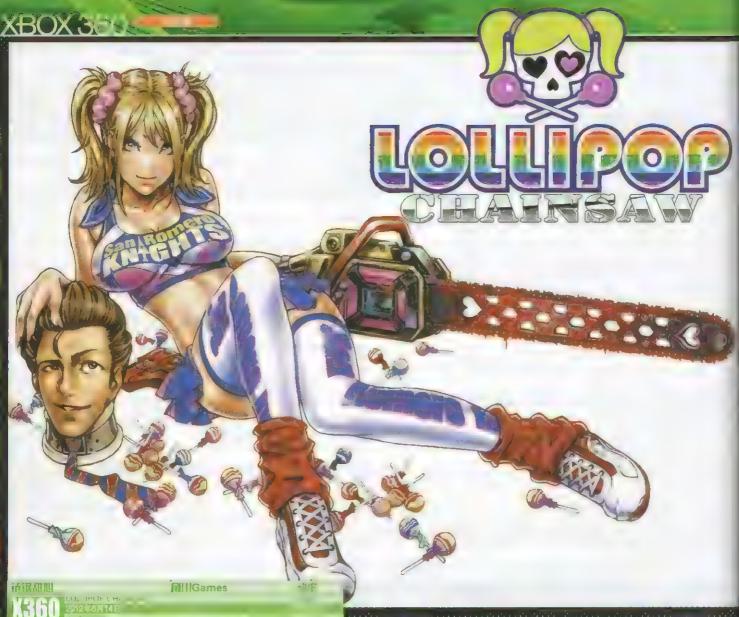
- 如在4. 个首自 林 图 1 发
- 述宫Law of the Deposed King。在B2展图示位置的一堆瓦砾上
- 透一Gitted Arena,来至,每一个智的斯曼特种一在一声其中。对楼梯处可以找到
- 来到Eternal Throne, 在亡者领主的王座背后可以找到
- 1 Soutre s Gaze, 进入后往图示位置所在的中台被爬,在萬人旁边就能找到
- 迷宮Phanseers Tomb,来到图示位置的房间,击破地上的木箱这个遗物才会出现。
- 在大地医来到图下作置作学石析片就提找至
- 」述為Judicator's Tomb,从图示位置爬上二层的小缺口可以取得
- 选号Psychameron, 就在图示(肾) 20.
- 迷宮City of the Dead,在图示位置的角落处就能发现
- 来到到了个置云发现平暖商人 Julgim, 德物就存商人务的朽木后
- 迷宮Earlh,在该处一具天使尸体旁的瓦砾中 12
- 生品。rry Clasa。s层图 r f 黄的水 充分支柱上走,跳下一段水景后就能存身后找到
- 迷宮Ivory Citadel,在主线充程中BOSS战前需要用传送「解谜到达上方的场景,在进入 这个场景后搜索左侧石像的背后可以找到。
- 注言"he Back Stone" 过去。 要进入此处的房间需要联往 等平台上的压力机关,因此使 电子读分字。 17群套17字 字读书人这种环境也 在原间与新石像背后聚能找到 15
- 冲到 名下、鱼口作动机关,这样被重量作出现,这个便至上方数准 5 得17
- 迷宫Judicators Tomb,来到这个位置会发现一片小水域,在水底明显位置可以找到。
- 迷宮(vory Citadel,在这个圆形场景中的军色胶状物音后
- 在取得#36·甘页的位置有一个压力机关,在其之上使用灵魂分离,控制一个度魂绕遣从另一侧进入因压力机关而升起的门,在其之内就可以取得这个遗物
- 取得所有的亡者书页后,打开第4个基穴、就在基穴内
- MCnore Arand1製化石下方位置平始一路能到高处,到达图示位置领导,取得这个遗物
- 从大地图跑到图示位置就能找到
- 来至图示位置 在悬崖边缘就能找到
- 迷宫Psychameron,在地图北侧的小入口处进入山洞,右拐可以看到一个摄荡点,用亡 者之握跳到上层即可发现。
- 述宫City of the Dead,在图示位置中央圆形平台北侧的门前,有两处智烟的位置,就在其中一个之上 5
- 就在该处的地上
- 迷宫Earth,就在图了位置的组色石块旁
- 迷宫Earth,图示位置桥梁的尽头。
  - 去户wor, Citade, 在3层沿水路走, 跳下第2段水路后往后看就能发现
- 迷宮Ivory Citadel,就在图示位置的地上

### 亡者书真(Sook of the Dead Fages)

- 朝在图丁二智的地上
- 图示位置石像的背后
- 速宮The Cauldron,进入图示位置的房间,该处的铁栅旁有一个缺口,书页就在里面
- 迷宮The Cauldron,来到图示位置后,需要击破该处的木箱才能使书页出现
- 连言The Dranchfort,来到图下位置后,可以发现一个小小的缺口,从缺口处往下走(注意不要大跳),就会落到一个隐藏的平台中,书页就在其之内
- 就在该处破碎管道的石头后
- 述宫The Shattered Forge、图示位置处有几个罐子、破坏后就能看到此书负
- 述宮The Lost Temple,图示位置本来会被铁榴阻拦,但只要完成主线中此处两个石巨人开门的谜题,该铁栅也会随之落下。
- 述宫The Lost Temple,从该处1层的攀爬点爬到上方惟 的密室为就能找到,也就是#3红石所在位置的旁边
- 迹宫The Foundry,在到达该处的2层后不要从中央上方的摆荡点跳到对面,而是从中央直接往下跳,在下落过程中反向从平台下方的裸荡点绕到亡者书页的所在位置。
- 在述宫The Neok的中央庭院一处墙壁上有一个亡者之握摆荡中,到达上层用炸弹炸开黄色石块就能找到这张书页
- 在述官The Weeping Crag取得骷髅钥匙并打开骷髅门后,前行左侧有一条长长的通道,沿墙壁左右奔跑到尽头就能取得 12
- 选官The Scar来到图示位置,利用场号中的石巨人跨越熔岩用锁链连接出通路,一路跟随摆荡点以及攀爬点前进会在高处的平台取得骷髅钥匙,在此时不要往前跳跃高开,在骷髅钥匙所在的位置柱后方左侧凌骤的攀爬点一路返回,在高处可以找到这张书页
- 在迷宫Gilded Arenai了口左侧的明显位置可以找到 14
- 迷宫Grdec Arena,来到图了位置后用光线机关升起吊桥就能获得
- 迷宮Phariseer's Tomb,进入图示位置所在的房间,在雕像的背后。 16
- 述書Pharsears Tomb,这个位置的墙壁上有一个亡者之换程荡点, 直攀爬到顶部就能取得书页 17
- 18 就在图示位置的地上、十分明显、
- 式高。idicators Tomb, 就在图下位置的骸骨堆里
- ·迷宮。udicator's Tomb、來到此处的房间内,在利用第二个經濟点跌到擊起点时不要往左側继续向上,而是往右侧跳跃到平台之上就能取得。 20
- 速度Jugicators Tomb,在图示位置的基形处就的获得,这里也就是主线流程中BOSS战的场景外
- 进入图示位置的小房间,首先利用灵魂分离能力踩住两侧的压力机关运送本体石像到达上层,在上展再次发动灵魂分离,用本体石像压住上层的其中一个压力机关,再切换一个灵魂沿攀爬点 能到被铁栅包围的压力机关内,这样阻挡书页的铁栅就会落下,切换外侧的灵魂去拿即可。 述 它Chyot the Dead,来到图下位置邻年铁到,土分明显
- 述宫City of the Dead、来到图示位置就能找到
- 进名City of the Dead。用激光机类对准该处的 ] 號能进入取得 25
- 述宫City of the Dead,来到图示位置破坏地上的木箱就能取得。 26
- 就在制工信置的過形實驗中
- 述宫Earth,来到位于地图右上角的通道,在右侧一堆红色石块的后面。 28
- 29 述客Latth,这邻书市位十高处, 黎斐用广著产脉来取得
- 遂宫Earth,在图示位置的地上,很明显。 30
- 走高Earln,在逐步位置的废弃榜军内
- 迷宫Earth,在图示位置的一辆汽车旁边 32
- 建電 vory Citacel 来到到: 位置就計取得 迷宮 vory Citadel。在图示位置的一具天使尸体旁。 34
- 35
- 从第一块大陆的The F,ord经过一段水域后来到图示位置,这里有一个恶魔商人,从商人后方可以发现一个传送点。首先标记这个传送点、然后从一旁的攀爬点往上爬,在上屋可以从岩石的敲口处发现另外一个传送点、将另一个传送点标记后回到底层,从第一个标记的传送点进入到隐藏房间内,抓取房间内的炸弹,从房间内的缺口往墙壁另一侧的黄色石块投掷,最后从新回到底层,沿攀爬点再一次爬到上层俯可以取得这张节页
- 来到图示位置,从攀爬点往上爬、书页就在左侧,
- tha The Black Stone、进入还产后并有侧型以上层,也就是主线流程中与。Http 对话的位置,在圆形平台的蜡烛旁可以收到
- ] 速宮The Black Stone(过去),就在图示位置。圆形坑口顶部的平台上 38
- 业宫 The Black Stone,现世),在现世时要进入图示位置的房间需要借助传送 T能力,首先在外侧标记房间内的传送点,然后往右侧走可以发现另一个传送点,之后摆荡进入传送门,在前方 产侧石像的 每片,可以找到,
- 速度The Black Stone l 现世 l ,在主线流程中与Samael进行BOSS战前的长廊区域,左侧有一个传送点,右侧有一张书页,调整视角仔细观察书页旁边的位置可以发现另一个传送点,将两个 传华内车南朝时一取佛沙中花

- 题言City of the Jean,在全示劝资中有一个压力机关,在这里逐渐困难对来,将制其中一个灵魂取在压力机关上,这样左领的递验上就会出现一个攀爬点,控制另一个灵魂攀爬到新出现的攀爬点上,这时切掉辞在机关上的灵魂并离开压力机关,这样悬挂在攀爬点上的灵魂会随攀爬点盾新转回内侧,在这里面可以找到
- 述宮Ivory Citadel,在主线流程的解谜中净化该处的水域后,进入就能取得。
- 埃巴The Weeping Crag,在该处利用传送了进入图示位置的房间,在房间内的水域在飞游。到达中央的隐藏房间就能找到。 建宫The Black Stone(现世),主线变程中与Samae进行BOSS战前乘要从攀爬点爬到入门所在一面从另一侧攀随新用于位置的话都是地籍结结的所在





演型用一体游戏心情和一端于青春旅述的风味,其《弟子》》、《姜春 不再》,再到如今的《能错别心》。这种张娟的风格已然成为了能够现的招牌 特色。《能體計心》不能和之为是一款完美无缺的动作游戏。颁美一编就编 列举出不少问题。何知较低的难度、英名的罪死设定、乏味的 90SS 旋停停。 在它同时也带触玩家们一份轻松愉悦的心情。这一她点虽不是以些这其事 糖、钾也足以电《惟锡雷心》或为波明最佳模一玩的ACT单作了。这类美 味可口的快餐,你不妨来尝一尝? 文 八重學多群负頭 重篇 NINA





	Constitution and the Marian
左摇杆	移动
右摇杆	移动视角
十字键	吃棒棒糖回血
X	拳脚攻击
Y	上段攻击
A	下段攻击
В	跳跃
LB	锁定敌人
LT	举起机关枪
RB	冲刺
RT	爆气/开枪
LS	使用尼克的券
RS	视角归位





- \*.尼克佛。可发动尼克专属技能 (x) **全能精**势。
- 於政務所要消灭的丧尸数量
- 是宗書籍教人员的LOGO
- ·無气機。可達过被家族亦能人作用的數卷業業未業門
- **於實施。他測当前区域内丧尸所在位置**
- **《解析》的丧户属于收集内容之**



沒有防御的设施。而对乘头乘业利兵都很容量解释。而获明是集

**『光教状態料、放果被未量差异粒體的活。一定要使用維新共業業以** 

議動構設於的情况下接及的議。兼義的就造量出數马的維作从數人集而黨 项、被损害两个经验。一是可以中断微大的特殊能分计等分别在经常有金

高級光作为提示 》。三是就马斯技管进行于精神会影影体的境。将除人情

**李高上排成两种。直注意连续抓新三次系应有个停室** 

**化基础体验检查标准**。 电电

nii. Linna. T. Timba A

基本系统与战斗技巧

想要成为像我女朋友那样帅气迷人的丧尸猎人吗?有一些战斗技巧是你在成为猎人前必须要掌握的。除了基础攻击手段

外,将各种技能组合使用还可以衍生出丰富多彩的 COMBO 技,让丧尸在电锯华丽的挥舞下血肉横飞吧。

於此法的以於一種開於古典學與有相類是對於國際與漢字學學則則

成也是对美产造成等法价值的埃长序程。另分为上领境出和下籍 #3 政 GOMGO: 主要來告報集業产業部以下的化量。條於是安裝課金 原页以特表产品推广分类等。出版制及局的设产化很有效。非常严重地统

北三种抗能进行这合就可以属生出丰富多种的衰生是贵级。是求 **政策主业排不是一上来最可以使用的、必须现在实历中花戏的案才为**以 b大事是完的决群。他可以整次是完的特殊被、维于19.指金乐康是

XXY, 将链锯向前方刺出

上段攻击增加至5段COMBO

上段攻击增加至6段COMBO

上段攻击增加至7段COMBO

冲刺中按YX,在空中发动回旋斩

B[空中]Y[连打], 在空中的连续突进

XXXY, 用尽全力的强力一击。威力巨大

XXXXY, 对大量敌人时的范围技, 还在试作阶段

XB, 投技, 将敌人摔倒在地后可紧跟按BA速杀

摇晃尼克的头会掉落大量金币和棒棒糖,用来刷分非常好用

AAX, 举着链锯像车轮一样滚过面前的丧尸, 移动距离大, 可用来刷"闪耀狩猎"

AXX,茱莉叶半跪在地上,以自身为中心旋转攻击敌人,容易将丧尸断足,可用来刷"闪耀狩猎"

(为快顿、松阳以达一定推准令张尸保入张星状态。此时再使用锋铜

東西的領。一支航龍物美術外,不过体療攻古的攻击克爾比爾與非。斯本

D能还能方365 使在晋内的张八等这样。由被张人提攻时、张客基滞到明真

则面和后方的丧户攻击而令连击中断,一定要多加注意

跳起按 A 会将镀锅插入丧尸体内,连打 A 就能结果他们

克特殊技的循环模式。再按B即可使用其中一项能力

ツクシェイク

パワ アタック

アルマジロスピン

スラッシュアタック

ファイナルチアコンボ

ス-パーチェ-ンソーコンボ

メールシュトロムスピン ヘルヘリコプター

パラダイスラッシュ

**青絡みつき投げ** 

ヒステリックラッシュ

ファイナルチェ ンソーコンボ

\* 女女女 ☆

\*\*\*

210

100 140

210

120

740

150

180

280

	长按X键再放开,"屁屁撞",此技能可令绝大部分的敌人陷入晕厥。这一招对付那种有名字的敌人可谓奇效,但要注		
ヒップアタック	意的是,"屁屁撞"是有距离限制的,只能在敌人身旁发动,而且要对准方向(推荐先锁定),没撞到的话会令茱莉	210	****
	叶坐个屁股蹲。在没有买到这一招时,可以用跳踢(BX)来代替,只是便利性上要差不少		
ス パ パラダイスラッシュ	XXXXYY,对大量敌人时的"超最强技",但前4招是威力有限的体操技,因此容易被中断	999	**
ボディプレス	BX、跳踹,直接踹晕丧尸	220	***
アッパ-カット	AAY, 自下而上切开丧尸的技能	300	***
トリルアタック	YYX、快速旋转前进的技能,能构成连续伤害	300	** *
インパクトアタック	YYA,对地面的敌人构成巨大伤害的技能	190	***
	对付成群丧尸和高级丧尸的大杀器,爛气后受身攻击不容易出现種直,受到攻击也不会掉血,对除BOSS之外的丧尸		
爆气	使用链锯攻击均为一击必杀,很容易打出"闪耀狩猎",在遇到丧尸群和一些难对付的组合时,就果断爆气吧,不用	-	****
	ATH		

## 760-1-120-

## 满关评价

通关后的成绩单已标明影响评价的具体因素,分别是:丧尸奖牌(即金币)获得数量、白金奖牌获得数量、闪耀狩猎的发动次数 通关时间 CONTINUE的次数以及游戏得分这6项 其中"CONT NUE"一次要减5000分,而且包括了"RESTART"的次数。如果不想破坏这项的评分。可以

选择退出这一关卡,返回起始界面后再重新进入,选择从上一次的 check point 点继续游戏即可发动闪耀狩猎的关键在于连杀 3人以上,在敌群中多用范围攻手,在敌群中多用范围攻力,连杀二人权自金奖牌、四人获得一枚白金奖牌,四人获得一枚以此类推。只要闪耀狩猎的次数上去了,自金奖牌的数量也绝对不会成问题。

## - COURTAIN

T. A. L.

## 关于结局

重新打一遍最终章,在STAFF列表播放完毕后会出现选项、选项不看GOOD END 就能欣赏 BAD END 了如果营救任务失败,可选择 RESTART或重打此章节,营救成功后只要抵达下一个自动存档点就可以退出,无项再次打通关卡两个结局各对应一个成就(营救任务无难度限制)

PS, 营救失败的话, 学生会 变成丧尸哦!

## ~ C C , 10 m

## 两个模式

本作分为故事模式和排名模式, 在地图界面上按二/X 键可切换两种模式 这两个模式的区别在于, 排名模式是没有购物机的,



死亡的话 CONTINUE 也只能从实开始,而且排名模式最低难度为费通(如果选择简单难度进游戏会自动调成普通难度) 排名模式 又细分为二大类:1 积分赛,以最终得分来考量玩家的实力;2 竞时赛,在最短时间内打通关关;3 金币赛。尽可能获得最多的条件,每过一段会显示出来,例如用沟口,每等待杀×人、这一段达成无伤、不使用道具等等,达成这些条件就可获得额外的金币奖励

## 棒棒糖和糖纸

在游戏中可以拾取到两种棒棒糖,一种是普通款式,即回血道具 角色携带的普通棒棒糖数量是有了限的,简单模式为9颗、普通难度5颗、困难难度3颗、超难难度1颗 如果身上的棒糖数量已到上限,那么就算再拾取到棒棒糖也是白白浪费掉的、因此建议玩家们先吃一颗回满血

### 量, 再拾取面前的棒棒糖

另一种棒棒糖是金色的,对应的是游戏收集要素之一一糖纸 糖纸总计 40 张,分散在简单 普通 困难三个难度下 但并不是说要收集齐全部糖纸就要将二个难度都通关一遍,高难度是包含了低难度的糖纸的 建议玩家第一遍通关先选择简单或普通难度攒钱买技能,收不收糖纸都没关系,第二遍再选择困难难度一口气将全部糖纸找齐就行了

# 全收集流程攻略

你已经掌握了一名丧尸猎人所应具备的技巧,现在就是将这些理论运用到实践中的时刻啦 受到邪恶势力的影响。是·罗梅罗高中已经变成了丧尸集中营,你的任务就是与我的女友莱丽叶一起过关斩将查出恐怖事件幕后的真凶!沿途你可能会遇到一些运气很好、尚未丧尸化的学生,如果你愿意搭把手把他们救出来的话,上帝一定会祝福你的家人的。对了,别忘记收集金色的棒棒糖糕纸哦,为避免你有所遗漏,我已经将糖纸对应的位置与难度用文字和图片的形式加以说明,你只需一一对照寻找就绝不会错过 另外,文中所列出的"可获得的成就"是指必须在本关才能获得的成就,不包括像"条 N 个丧尸"、"获得多少金币"这种票计型。好了,加油吧少年!



## :圣·罗梅罗高中停车场

## 阿获得的成就

- ●驱け出しソンビハンター/Zombie Hunter Apprentice
- ●毒物野郎を除去完了 /Unclean and Uncool
- ●スーパールーキーガール/n00b Zomb e Hunter
- ライフガード/Life Guard (※成就详解请参见后文)

# 1 普通 拯救第二个人的场地内,靠墙的巴士车后面路过第一个购物机来到校舍后墙,消灭情侣丧尸后跳上高台,在右手边 图难 警察协助学生逃进校舍的广场的巴士后面 图难 与爷爷奶奶丧尸交战的地方

## 流程注意点

本关属于教学关卡,丧尸数量虽多,但难度不高,可趁机多熟悉一下手感 接近关卡结束时会 通到第一个有名字的丧尸——George,飞踢的踹晕技能对他没什么效果,还是多利用身后劈吧。打赢 George 之后系接着会出现三位头戴防毒面具的丧尸,其中叫 Jerry 的丧尸会喷毒气,注意回避,如果此时还有爆气技能未用的话就不要吝啬了,这里一击杀二个可以获得 99 个金币的奖励











## 第一首: 圣 罗梅罗高中普通科



## 可获得的成就

- ●モヒカン野郎の悲鸣! /Zed's Dead, Baby Zed's Dead
- 见惯れたモヒカン/Watch Out For The Ba s
- ●非行少女诞生/Accidental Vandalism
- ●スーパーパンクガール/Beginner Zomble Hunter

## 流程注意点

拯救第2个人之后会与 Fizg bbon老师交手,老师在拿着 课桌时正面攻击会被弹反,他的课 桌攻击也较为强力,会将茱丽叶打 倒在地。当他全身发蓝光时是蓄力 阶段,此时在他身旁按B使出跳马 技能能中断其蓄力,绕到背后后再 攻击即可(任何有名字的丧尸的蓄 力都可以用跳马的方式中断,BOSS 除外)

本关开始出现炸弹丧尸,当它 全身发红时就预示着要爆炸了,一 定要远离,被炸一次可是相当疼的 游戏后期炸弹丧尸会频频出现, 玩家可以将其诱到丧尸堆中后让 其自爆,能大范围清理杂兵

丧尸篮球比赛中,在三分线 外砍掉丧尸头可以获得3分,但 内线的防守队员一定要先干掉。 后期会出现几位啦啦队员,非一 击必杀,而且灵活性远超篮球队 员,适时爆气是个不错的选择。

保护炸弹蛋糕时多使用 B+X 的踹晕技能能解决那些快速接近 蛋糕的丧尸



Ed Ha		
5	普通	第一个诗教人员的身后
, 6	普通	切开柱子阻挡巴士后前方的柜子里
7	普通	丧尸篮球比赛前的准备塞内
8	普通	守护炸弹蛋糕的场地内
9	困难	第一个尼克用无头丧尸的身后
10	困难	充满烟雾的教室黑板前
11	困难	通往BOSS战场地的路上

















## BOSS雄

## 第二位: 美,罗梅罗高中体直科















- ●海贼ごつこはおしまい! /Viking Metal Rules!
- ●スケスケヒロイン/Gunn Struck
- ●崖つぶち生还记念/Cheerleader Overboard!
- ●守銭奴レーサー/Go, Medal Racer, Go!
- ●スーパーバイキングガール/Intermediate Zombie Hunter

W 7 3		
12	普通	有橄榄球运动员和棒球运动员雕像的场地内
13	普通	从窗户跳到外面后,冲刺跑的途中会看到
14	普通	健身房出口的门口。
15	困难	进入校舍后,沿台阶来到2楼,在左手边的课桌后面。
16	困难	屋顶,打倒一群橄榄球运动员丧尸后会出现尼克用的无头丧 尸,在前方冲刺台的后面。
17	困难	拾取到上一张塘纸后继续前行,打倒4名消防员丧尸后,从冲刺台跳到下一场暑,正前方小屋的后面。



### **注程注音**

本关一上来就出现许多人高马 大的橄榄球运动员丧尸,被撞一下 茱丽叶就会直接倒地 击破周围装 满圣水的蓝色汽油桶可将他们冻结 住,再跟上一击就能消灭他们

冲刺时吃沿路的小油桶可以延 | 长冲刺时间,按 B 键是急停 与四 名消防员交手时要时刻, 留意落當,被劈中的话会暂时麻痹 击败消防 员后接下来的一段冲刺会有岔路, 选择左边的话无时间限制,但无金 市;选择右边的话金币很多,但要

在6秒内安全通过,否则即死 安全通过右边的关键在于开始倒 计时后千万不能推动摇杆改变行 进方向

接下来的棒球比赛是要护送 尼克安全走完3个回合。LT 键是 举枪, RT 键是射击, LS 键是水 平位移, RS 键是调整作星 举枪 的瞬间会自动瞄准 优先干掉投 球手和啦啦队员, 这两个伤害较

### POSSA

## 第三章: 欧班农农场

- ●くさい女は消えた!/Dirty Hippy
- ●サードアイ/Third Eye
- ●刈り取り传说/Legendary harvester
- ●スーパーサイケデリックガール/Advanced Zombie Hunter

18	普通	出现肯德基爷爷丧尸"Mark"的场地内。		
19	普通	丧尸牛所在地的左前方树脚下。		
20	普通	有鵬床和尼克用无头丧尸的农场内,完成一整套蹦床动作之后会		
		抵达建筑物的顶层,在金币包围中有一张精纸。		
21	普通	有一群胖子农民丧尸的农场右侧,水塔的后面。		
22	困难	第一波飞行丧尸所在地的巴士车后面。		
23	困难	有蹦床和尼克用无头丧尸的农场内,两个农民丧尸中间。		
24	困难	有钢管的场地内。		















射击红色汽油桶可以一口气解决掉汽油桶 附近的敌人,但汽油桶爆炸时同样会对茱丽叶 构成伤害, 需要保持一段距离再射击

获得第21枚糖纸后,下一个场地内会出 现大批量的丧尸。活用场地内的红色汽油桶和 蓝色汽油桶能事半功倍



## BOSS战



## 6. 富尔奇・海・游乐场



## 可获得的成就

- ●ディスコは終わった! /Disco's Dead
- 濑户际UFOフィニッシュ/Critical UFO
- ●高所作业员/No Fear Of Heights
- ●スーパーファンキーガール/Super Zombie Hunter

25	普通	游戏中心一楼大厅的右侧。
26	普通	吃豆人的小游戏,集齐8枚金色钥匙后在场地中央出现一张糖纸。
27	普通	击落直升飞机的屋顶尽头。
28	困难	打通吃豆人游戏后前往下一场景,在购物机的旁边。
29	困难	打通第3个迷你游戏之后在靠近出口的左侧。
30	困难	打通第4个迷你游戏,下一场景有弹跳箱,完成一整套动作可抵达前方高台,有一张糖纸。













## 流程注意点

戏穿插杀丧尸组成的。小游戏都 是八位机的风格, 相当古朴怀日

第一个小游戏是吃豆人,要 收集齐8枚金钥匙才能通关。鬼

这一关的流程是由四个小游 会定时狂暴,被追上的话可以跳跃 回避 集 满 8 枚钥匙后场地中央会 出现一张糖纸

> 第二个小游戏是爬楼, 无难度. 不多说了。打过这个游戏之后的杀

丧尸环节会出现一种拿着录音机的 丧尸, 只要他还拿着录音机, 周围 的丧尸就会进入亢奋状态, 此状态 下很难对他们造成伤害, 因此要优 先解决掉录音机丧尸

第一个小游戏是在空旷的场地

内一边躲避弹来弹去的砖块。-边消灭丧尸 这里也会出现拿录 音机的丧尸, 优先杀之

第四个小游戏是射击游戏, 游戏难度虽然不高,但是却是一 击必杀的……

## BOSS战

才能造成有效伤害。

Annual Property and 看到电流快要抵达时就要闪到一旁

- ●ロックンロールの时代は古い! /Rock n Ro Isn't Here Anymore
- ●エレファントトレーナー/Elephant Tamer
- ●妹ったらほっとけないわ! /Little Sisters Are The Worst\*
- ●スーパーロッカーガール/Excellent Zombie Hunter

	100 000 1000				
133		The same of the sa			
31	普通	1分钟内生存,射爆红色汽油桶后出现			
32	普通	第一个救援任务的场地内,靠墙角的汽车后面。			
33	普通	老姐援护中,有橄榄球运动员丧尸、炸弹丧尸出没的场地中			
34	普通	暴力老妹登场后,在她所开的工程车的左侧墙壁内侧。			
		从限重1吨的电梯上下来后,场地前方有一个弹跳床,完成一整			
35		套弹跳动作即可抵达最高处平台,获得糖纸			
36	困难	切断四根柱子后掉下来的平台上			
37	困难	本美BOSS战前32人连杀的场所角落里。			

从本关开始, 有血槽的杂兵数量 会增多不少, 难度也随之有所提升

1分钟内生存模式中,可利用 炸弹丧尸和场地内的汽油桶的威力 来协助自己清场 打爆红色汽油桶 会出现 31 号糖纸

老妹的工程车攻击是不分对象 的, 茱丽叶被打中的话同样会伤血 不少, 留神回避.

"限重 1 吨的电梯"是本关的一 个难点, 单纯靠普通攻击是很难及 时清空电梯上敌人的 可以多使用 B+X的蹒晕技能, 能将丧尸从平台

+踹下去, 另外锁定后长按 X 键 再松开的"屁屁撞"神技也相当

救援第二个学生的场地内有 许多红色汽油桶, 注意不要在学 生靠近油桶时引爆, 否贝会直接 把他炸死









只是 BOSS 多了冲刺机能, 打法依















- ●デカブツ野郎は地狱行き! / Came | Saw, | Kicked Its Ass
- ●指きりげんまん/Fingered
- ●人 间废车工场/Aced Auto-shop Class
- ●ス-パ-ソンビハンター, Master Zomb e Hunter

38 ,	普通	开始冲刺后在路右侧的巴士车顶
39	普通	安全通过倒塌的建筑物后, 在红色汽油桶的后面。
40	困难	路过第一个购物机后继续往前的路上。



手来弹莱丽叶,手指接近时会有 B 續提示。趁着 BOSS 无攻击时,





## BOSS战

第二阶段。BOSS 会把茱丽叶

发动 "Nick Shoot" 就能将全部改 人踢晕,然后~~缶必杀 》。打空 HP

中与汽车来攻击茱丽叶。要将场地

·····接下来的几个 QTE 同样是失败



的话直接 GAME OVER,集中精

本作的成就难度相对较低,一方面是因为游戏流程和 BOSS 战难度整体不高,就算是 HARD 对于大部分玩家来说也不 会有什么压力;另一方面,只要安排合理,游戏打上两三遍就能取得全成就。游戏中只有两个成就有些麻烦,跨过了这两个 小障碍、离胜利也就不远了。

1. 一周目打 EASY。在初始 | 能力状态下,以EASY难度通关 会比较容易, 而且也可以比较轻 松地救出所有幸存者, 并超过老 爸的分数。

2. 二周目打HARD。通过 一周目的能力提升和流程熟悉, HARD难度并不会感觉有压力。 如果能够在一周目搞定超过所有 老爸分数, 那么这一遍的任务就 是完成所有金棒棒糖收集,以及各 种关卡和 BOSS 彩蛋的成就了。因 为不用管评价, 所以失败了就不断 RESTART 吧。

3. 三周目联着网打排名模式, 过关后选择上传成绩, 以取得惟 ——个联机成就,

4. 查漏补遗。一般最后完全的 是亲男友 100 次,需要小刷。

以这个路线,一般来说可以20

小时以内取得全成就。如果还想更快, 那二周目时就直接打 HARD 难度的排 名模式, 把收集和上传成绩一次搞定。 只是排名模式不能购物不能接关,游 戏中的即死机关多,容易出事故,也 不利于彩蛋的取得 还有一种方法是 部分彩蛋不好刷的关卡还是打 HARD 故事模式, 取得后再打一次排名模式, 比如第二章和第四章,相对好打的关 卡就直接打 HARD 排名模式, 也可以 一定程度节省时间,



	日文成就名称	美文成就名称		
01	あなたつてば最高にクール!	Legendary Zombie Hunter	获得除此之外的所有成就	-
02	驱け出しゾンビハンタ-	Zombie Hunter Apprentice	在Chop2Shop.Zom购入技巧并使用	5
03	毒物野郎を除去完了	Unclean and Uncool	击败序章的毒气男	15
04	モヒカン野郎の悲鸣	Zed's Dead, Baby, Zed's Dead	击败第一章的BOSS	15
05	海贼ごつこはおしまい!	Viking Metal Rules!	击败第二章的BOSS	15
06	くさい女は消えた!	Dirty Hippy	击败第三章的BOSS	15
07	ディスコは終わった!	Disco's Dead	击败第四章的BOSS	15
08	ロックンロールの时代は古い	Rock'n Roll Isn't Here Anymore	击败第五章的BOSS	15
09	デカブツ野郎は地狱行き!	I Came, I Saw, I Kicked its Ass	击败第六章的BOSS	15
10	尻轻娘	Leapfrog girl	跳马连续成功10次	10
11	そつちの方が兴味津津	I Swear! I Did It By Mistake!	偷看茱丽叶裙底	10
12	コーディリア公认スナイパー	Endorsed by Cordelia	爆头射击累计达到30次	10
13	スパークルハンティングマスター	Sparkle Hunting Master	一击杀死7个僵尸	10
14	スケスケヒロイン	Gunn Struck	茱丽叶累计触电10次	10
15	スーパーショッパー	Super Shopper	在Chop2Shop.Zom中消费10000金币	15
16	ニック大好きつ!	Love Nick	亲吻尼克100次	15
17	JULI51	JULIET51	累计使用飞踢命中51次	15
18	インターナショナルゾンビハンター	International Zombie Hunter	全关卡的成绩都登入世界排名	15
19	ゾンビどんぶり普通盛	Groovy Hunter	累计杀500个丧尸	10
20	ソンビどんぶり特盛	Zomble Slayer?!	累计杀3000个丧尸	30
21	ゾンビで稼いだ小金持ち	Rich Hunter	获得1000金币	10
22	ゾンビで稼いだミリオネア	Millionaire Hunter	获得10000金币	30
23	サンロメロナイツ救世主	San Romero Knights Savior	救出全部关卡的所有幸存者	30
24	ロリポップコレクタ-	Lollipop Addict	收集所有的黄金棒棒糖	30
25	<b>医话</b> 测	Always On The Phone	收集所有的电话留言	30
26	ゾンビ爱好家	Zombie Fancier	丧尸相册全部完成	30
27	人间レコード	OMG, Music Is Soooo Coooool	MY BEST MUSIC全音乐收集	30
28	パーフェクトボディ	Perfect Body	茱丽叶的全部能力值升值最高	30
29	スシマスタ-	Master Sushi Chef	习得所有的攻击技巧	30
30	见憶れたモヒカン Watch Out For The Balls	累计回避并反击第一章BOSS的回旋		10
30	火筒がルデモとカン Watch Out For The balls	镖15次		10
31	崖つぷち生还记念	Cheerleader Overboard!	第二章BOSS战时完成落船后的QTE	10
32	サードアイ	Third Eye	第三章BOSS战时不被任何泡泡击中	10
33	濑户际UFOフィニッシュ	Critical UFO Finish	倒数时间还剩10秒以下时击败第四章的BOSS	10
34	エレフアントトレーナー	Elephant Tamer	第五章BOSS战摩托车QTE累计完成10次	10
35	指きりげんまん	Fingered	第六章BOSS战时累计切断20根手指	10
36	ライフガード	Life Guard	在序章中救出所有的幸存者	15
37	非行少女诞生	Accidental Vandalism	在第一章累计破坏300个可破坏的物体	15
38	守銭奴レーサー	Go, Medal Racer, Go!	在第二章的屋顶上用Chainsaw Dash吃到所有的金币	15

-	日文成載名称			
39	刈り取り传说	Legendary harvester	在第三章第一次操作收割机时收割所有的稻草	15
40	高所作业员	No Fear Of Heights	在第四章不射击完成爬楼小游戏	15
	妹ったらほっとけないわり	Little Sisters Are The Worst!	在第五章不被铁球砸到	15
42	人间废车工场	Aced Auto-shop Class	在第六章对汽车的QTE连续成功不失误	15
43	スーパールーキーガール	n00b Zombie Hunter	序章超过爸爸的分数	30
44	スーパーパンクカール	Beginner Zombie Hunter	第一章超过爸爸的分数	30
45	スーパーバイキングガール	Intermediate Zombie Hunter	第二章超过爸爸的分数	30
46	スーパーサイケデリックガール	Advanced Zombie Hunter	第三章超过爸爸的分数	30
47	スーパーファンキーガール	Super Zombie Hunter	第四章超过爸爸的分数	30
48	スーパーロッカーガール	Excellent Zombie Hunter	第五章超过爸爸的分数	30
49	スーパーソンビハンター	Master Zombie Hunter	第六章超过爸爸的分数	30
7.50	ハッピーバースデー! おめでとう	Congratulations! Happy Birthday!	看过Happy Ending	100
51	恐怖のハッピーバースデー	Horrid Birthday	看过Bad Ending	15



## 直体说明



杀颖最后一个丧尸后先锁定, 再接近,方向推前后按 B 键,也 确保跳马动作成功, 连续 10 次即

站着不动调视角, 令茱丽叶 出现遮挡动作。停数秒等待成就 计能

射击因为有辅助瞄准。总是 瞄在胸口位置,要微调瞄头还不 太好瞄准,可以选择把敌人打量 之后慢慢瞄准。用足球把敌人踢 晕是不错的选择, 还可以赚取亲 尼克的次数,可在后期钱多的时 候使用

一击杀死7个丧尸有一定运 气成分,如果没能自然达成,可以 在第三章或第五章有三十几号敌 人涌出的地方爆气, 然后靠近了 挥链锯。没成功的话就 RESTART 重试,一般刷个三四次就能成功

## 在第二章的屋顶会有雷击. BOSS也会使用一些雷属性的攻



击。故意被命中10次,及时回血就 行了。可在 EASY 难度刷

可在最后刷,打第五章,消灭 几个敌人后就可以看到商店。不停 使用足球, 因为一脚就完事儿了, 可以节省时间

金棒棒糖的收集可以集中在 HARD 难度一起收, 一周目漏了没 有关系。因为 EASY、NORMAL 难 度的金棒棒糖包含在 HARD 里。只 有小部分位置相对隐蔽, 对照攻略 要找齐不难

有一些有编号的特殊丧尸要 第二遍打时才会出现,有一些是 HARD 难度才会出现。其中 4 号是 个炸弹丧尸,要在他爆炸之前打死 才算收集到,而 32 号丧尸是一只商 店的变异鸡, 只会在排名模式的第 六童出现 除了金棒棒糖和特殊丧 尸, 其他所谓的收集, 要么是剧情 获得,要么是商店里直接购买,没 有什么需要特别注意的地方

第一章的 BOSS 彩蛋是在战斗 的最后阶段, BOSS 有时会在场地 中央扔两个回旋镖, 先回避, 当回 旋镰飞回时会有 QTE, 完成后就算 是成功了1次。故意不打BOSS。 反复刷够 15 次就可以了

第二章的 BOSS 彩蛋是在把 BOSS 锯成两截后, 故意在船边 让 BOSS 的脚把主角踢下去,完成 QTE 回到船上便可解锁

## 第三章的 BOSS 彩蛋要打得谨 慎些, 因为泡泡攻击在几个阶段都 有。用向侧面跳的方法来回避。失 误了可以直接 RESTART, 不用重打



### 一整关

第五章的 BOSS 彩蛋是在第一 阶段把 BOSS 打成空血状态, 他会 冲过来引发 QTE, 完成后不要上前 攻击,等 BOSS 把摩托车修好。重 复刚才的步骤 10 次即可

## 游戏中最难的两个成就之一。 其实莱丽叶吃金币的判定还是比较 大的, 关键是别慌张地乱动方向, 也别走错了分支。打完篮球要走右, 最后那个分支也是走右。但千万不 要过多调整,不然时间来不及可是 即死的。请确保吃完了整层的金币 之后才进入下一区域, 如果失误, RESTART 是可以的,不用整关重打。 多背背版, 多试几次吧

注意是割所有的草, 但只要割 满 100 个丧尸迷你游戏会强制结束, 所以画面里要剩上几个。割完草之 后如果成就还没有跳, 那应该是还 有细小的草没有割到,但是在屏幕 上不一定能看到,只有用割草机再 慢慢推过去,看到有碎草飞出就说

本作的最难成就。爬楼小游戏

受到任何攻击都是即死的,死了 就接关, 千万别中途 RESTART, 因为可能引发死机 BUG。不使用 射击过关其实考验的不是技术。 而是人品, 因为初期右侧三个敌 人和终点前的那两处没什么规律 可言, 如果敌人连续攻击, 基本 上是无解的。但如果敌人停上两 三秒, 你就有机会冲过去。所以 千万别无休止的在那里等机会, 一有空隙就猛冲过去,机会可能 还大一些

超过老爸分数除了序章之外, 都可以在一周目完成。一方面是 选 EASY 难度不容易挂掉,不用 回避任何战斗, 见人就杀, 以赚 取更多分数。还有个诀窍就是多 使用尼克的脑袋来摇钱。一张尼 克卡片才30块,摇一次可以赚 100 多块,而且摇出来的钱也影 响评价,加分不少。只是摇钱要 隔几分钟才能用,还得按得准一 点儿。总之积极使用的话绝对只 赚不赔。基本上一关里不死, 杀 所有敌人, 同时摇钱摇上三四次, 那超过老爸分数应该是不成问题



# 桑统解析

## **基本操作**

	NA.
移动 (注1)	左摇杯
调整视点	右摇杆
弱攻击	X
强攻击	Y
投技 / 捡取	В
跳跃	A
防御	RB/RT
回避 (注2)	RB/RT+A
锁定开关 (注3)	LB
Killer Weapon (简称 KW)	LT
KW 弱攻击	LT + X
KW 强攻击	LT + Y
全方位攻击(注4)	X + A
爆气(注5)	LS + RS
挑衅 (注 6)	十字鍵上方向
使用道具(注7)	十字键左 '右方向

114 长维左阔杆一般时间后当首角色会冲影

(4) - 电解阻量压力原金均隔增置的存在。 14 - 报定效应中等以通过在提供事故实施利用目

Same of the state of the same of the same

**16万、张洪泽气推进汗导流动。柳巴林也中水洗洋**草

達6、米斯阿老四星1128KW#

TARREST THE WAY WAS IN BUILDING TO BE AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE

	75/ME311 4	
1/24/50	1	S. Control of the Con
冲刺攻击	冲刺中强攻击/朝目的方向连推 两次左摇杆 + 强攻击	突进距离远但性能因角色而异
对空攻击	跳跃上升途中+强攻击	可以将地面的对手浮空接空中连续技
对地攻击	跳跃落下途中+强攻击	落点周围都有攻击判定,可以追 击倒地的敌人
对地 KW 强攻击	跳跃中 KW 强攻击	落点周围都有攻击判定,贴身命 中会衍生出后续招式
陨落攻击	从高处跳下后自动发动	落点周围都有攻击判定,但收招 硬直较大
防御取消	连续技中按防御键	只有部分弱攻击的连携才对应这 个技巧
受身	落地瞬间輸入回避的指令	可以有效避免被对手倒地追击
起身攻击	倒地起身的途中连打任意攻击键	对周围的敌人造成小伤害,但对 投技无效
起身回避	倒地起身的途中按着防御鍵	防止起身后被对手继续攻击
倒地移动	倒地状态中使用左摇杆移动	翻滚途中并不是无敌的,有可能 继续被对手攻击

ジャノク-杰克、バロン-巴隆、マチルダ・玛蒂尔达、フル-巨牛、レオ 里奥、 ニコライ-尼古拉、サーシャ 莎夏、ゼロ-零、トゥルガー 杜尔加、ガル ダー加尔达

- 1. 体力 &KW 槽: 黄色的为 体力槽, 绿色且分为四格的是 KW 槽
- 2 爆气槽,根据属性不同, 爆气槽的图标显示会有所不同。
- 专属的图标。
- 4. 重生数. 1/1 的意思只要 死亡-次任务就算失败, 以此类 推, 2/2 和 3/3 分为允许玩家阵亡
  - 5 美卡总分 当前大关中获

得的总分

- 6 操作提小 使用武器或者 搭乘数县时都会出现相关的操作
- 7 当前任务的得分 永赦总 数,在大地图中会显示后者。
  - 8. 剩余时间
- 9. 任务目标 显示完成任务 的目标总数和已经完成的进度。
- 10 小地图,红色表示敌人, 根据敌人种类的不同, 红色的标 记形状也会发生变化
- 11 得分信息, 达成特殊条 件后取得分数奖励时会显示此样



## ·本·系统·

## 通常攻击

通常攻击分为弱攻击和强攻 击两种。其中弱攻击的连续性强 挥空破绽小,强攻击的启动速度 稍慢且收招硬直较大。但威力高 且可以源生出多彩的连续技。遍 常攻击命中敌人后可以蓄积 KW 槽、基本上弱攻击2 3 发就可 以言积一格 KW 糟

## 突进攻击

突进攻击又称为蓄力攻击,长 按强攻击键片刻后松键就会自动 使出 蓄力时间的长短和攻击力 的大小以及攻击次数成正比,动作 也会发生变化 距离远、破防能力 优秀是此招的特点,不过由于准备



时间太长,所以实用性并不高,这 一点在网战中尤其明显

## 连续技相关

ALL IN CONTRACTOR OF THE CONTRACTOR OF 攻击、KW强=KW强攻击。 剩

示延迟,比如则。弱的操作就是卵 攻击后稍等片刻再出弱攻击 :延迟 较容易以回避躲过

## KW 攻击 🗠

KW 槽一共有 4 格,使用 KW 弱攻击时需要消耗一格KW槽,而 KW 强攻击则需消耗两格 绝大 部分角色的 KW 弱攻击都有着范 围广、连携性强的特点,常用来群 杀杂兵或作为连续技的收尾招式: KW 强攻击的攻击力高但发生慢, 单发时除非对手处于晕厥状态,否 则难以命中,个别角色的 KW 强攻 击可以用在连续技中

## 360攻击

主方位攻击的简称 发生的瞬间全身无敌。该 招的攻击力基本可以忽略 不计。由于在受例的时候 也能发动。新以将其称为

"保髓"也不足为过、常用在被 这一点,将对手打至破防或者在 TO THE REPORT OF THE PARTY OF T

技的时候, 进攻方需要有限的自 具成功防住或躲开对手的 360 攻击。可以直接将其採空打大伤 害连续技

## 防御& 破防。

只要按稳防御键,那么角色就 会自动抵挡来自全方位的攻击,需 要注意的是道具和 ATE 的攻击无 法防御 如果在一段时间里持续 防御对手的攻击,那么就有可能被 对手破防,被破防后会立即陷入晕

厥状态,需要连续转动摇杆和连打 按键才能恢复 与一般游戏不同 的是,恢复时所需的连打次数非常 多,因此被破防后基本就免不了被 对手一顿狂殴了 攻击力越高的 招式,破防能力越高,如果弱攻击 连携被对手防住,不妨继续用 KW 弱攻击来争取破防

## 

回避的途中有短暂的无敌时 间,能有效避免被对手破防。回 ■■然可以连续使用,但假如连 续使出三次回避,羰么角色就会 出现短暂的硬重。此时对任何攻 走都无法防备、非常危险、所以 A RESIDENCE AND A STREET 可以供点其他事情が解釋罪事 免三次回避后的硬直。这里提供 一个以KW状态取消回避硬图 的方法供玩家参考。连续回避两 次后一按維防御領 +KW 鐵一松 牙·KW 键后立即输入跳跃键使用 回避。成功輸入后会看到当前是



色在第二和第三次的 回避之间进入平恒管 的 KW 状态,静练被 作后可以形成无限包 議,不过需要注意的 是。如果 KW 槽不足 格的时候是无法送 入 KW 状态的

对什一直防御的敌人,除了将 其打至破防外,还可以直接用弱攻 击×N→投技的套路让对手防不 胜防 投技有三种,正面、背面以及 倒地投,另外在施展投技的过程中

全身无敌,因此无需担心在过程中 被其他敌人打断,被投的一方在限 定的时间里按下投技键就可以实现 拆投,和一般的格斗游戏不一样,本 作中的拆投受付时间非常长,有的 时候就算对手已经开始实行投技中 的打击动作了,也依旧可以拆投

## 体力的圆复

下几种:1. 爱到伤害后人 约经过10秒左右,角色的 身上会聚测清色的光,体 力开始缓缓恢复。2. 消灭

放人或打碎道具箱时会随机出现 回复体力的道典 3. 进入场景中随 



有效区域内,玩家无法喷声 槽和 KW 槽都会灣塘園園 间后装置会自爆(没有攻击判定)

RUSH 攻击的动作类似于百 裂拳/脚,基本上只要黏上对手 就必定能将其打至破防并造成 极大的伤害。如果不慎被 RUSH



攻击黏上,玩家可以立即爆气, 然后以RUSH攻击和对手拼 招,拼招时画面中会出现 ABXY 的按键并随机显示一个, 玩家 需要连打系统显示的按键,期 间按键会随机切换, 因此除了

> 手快外还需要一定的 反应 先将下方的拼 招槽打满的人就能将 对手轰飞.被轰飞的 人除了会受到一定伤 害外,还会被强制解 除爆气状态。

## 基气

攻击命中对手或者受彻就可 以實积画面左下方的燒气槽,蓄满 后角色的身上会缠绕着斗气作为 咖啡 據气槽的显示图标会以角色 **肺囊性来表示**, 比如火属性的杰

克,他的国标就是火焰的形状。詹 气后有着全身无敌、KW 槽无限。 通常攻击命中对手后自动转化为 RUSH攻击、移动速度上升的特点 体力也会缓缓恢复。瘴气状态一般 持续 25 秒左右, 剩余时间可以 从煙气槽中缓缓减少的部分估量

消灭敌人后随机出现, 打 碎道具箱时必定出现,但并不

一定是攻防类的道具 道具同时只可以携带两 个,与回复体力的道具 不同,玩家需要靠近后 才能取得进攻或防守类 的道具。道具无法随意 丢弃, 玩家必须将其消

TY D

耗掉或者死亡的时候, 道具才 会消失 死亡的时候道具会掉 落在死亡的地点, 重生后可以 前去回收



## ATE ATE的全称是アクショ

The last of Action Trigger Event, 🐚 🕸

来说就是战场中的突发事件。家 生时都会有无法跳过的特写来提 示玩篆。比如列车、卡车撞进战 场、囊炸机开始对战场内投掷炸

**赚、卫星兵器准备对地面照射等** 綾下模式中的 ATE 数量率 少,如暗杀指定的玩家、航母进 行导弹轰炸等 ATE 都是网络模 式獲有的。絕大部分的ATE都 会对敌我双方造成无差别的例 心量ATE则会给玩家提供 一些便利。比如投放道具的道具 运输机

游戏中有数种载具供玩家

使用, 每搭乘任意一 种载具的时候, 画面 中都会提示按键的对 应功能。合理利用它 们除了能快速杀敌 外,还能实现非常规 的移动。比如利用直 升机可以直接从空中

前往一些需要利用跳板才能抵 达的地方,而且轰炸机的炸弹 也对空中的玩家无效等。



TIPS

## 故事模式指南

故事模式分为杰克视点的 "BLACK SIDE" 以及里奥视点的 "WHITE SIDE",无论选择篇。 条路线进行游戏。完成任意一条路 线中4大关卡里的主线任务局。 系统都会自动切换至另一条路线的 初始关卡,特该条路线的主线任务 全清后会进入通往结局的 RED

SIDE"。下文的攻略中、笔者特以 难度相对较高的 BLACK SIDE 作为 初始选择的路线

另外单机部分的攻略以 Normal 港度为准。不同难度的区 别在于敌人体力。上限的多少。攻防 意识的强弱,行动模式等其他细节

## 大地图

每大关都配有专属的大地 图, 玩家需要在地图中消灭杂 兵来赚取点数,累积到一定的 点数后自由任务和主线任务才

会陆续开放,每完成 图 3 一个任务都会取得 大量点数。消灭20 个左右的敌人时就 会进入夜晚,系统会 刷出中级或上级的 敌人来追杀玩家,将 他们干掉后就会天

亮并出现道具兵 假如呆在大 地图上太久而不做任务的话, 还会触发对玩家不利的ATE, 如果不小心挂了, 画面左上方 的杀敌数会重置, 角色会原地 满血态复活



## Free Mission

与流程没有直接关系的 **自由任务。不过为了快速赚** 取点数以开启主线任务。还 是很有必要完成每一大关中 所有的自由任务的。和主线 任务不同的是。流程中创 自由任务没有挑战次数的限制。 玩索可以反复挑战来挣点数

### Main Mission

推进流程的关键任务, 游戏中 的角色会作为BOSS 悉数登场, 将他们击倒过关后就能解锁对应 角色的使用权 每大美中有三个 主线任务(另一条路线的 STAGE4 和 RED SIDE 都只有两个 )



欧安吉 飞铃、爱铃 道格拉斯、马克斯 WHITE SIDE 杜尔加、加尔达 铃铃、零

应关卡来解锁

色(杰克、里奥、巴隆、玛蒂尔达、



## 收集要素

每张大地图中都设有5个蓝色的正方体宝箱,箱子中放有"GALLERY"。"CONCEPT ART"里的要量。这些箱子大多摆放在大地图的任务光标附近,而且比较显眼,基本不会放在玩家难以发现

的地方,每个区域只有一个,因此 每移动到一个新的区域时可以贴 着墙边绕上一圈,注意个别有高低 差的地方也要前去寻找。

此外,在每大关的大地图中累积杀满 100 人即可取得可以在网络模式中使用的"技能",具体见表格。

444	STAGE1	TAGEZ	STAGES	STAGE4
WHITE SIDE	オートガード	ヘラクレス	レイジマシン ガン	スネークボディ
BLACK SIDE	スプリンター	スピードヒーリ ング	バリアマス ター	ガンマニア

# 全任务攻略

## BLACK SIDE

## STAGE1 动境の废都市-アーレタシフー

任务编号	任务名称	<b>需要点要</b>	任务目标	提战次数
Free-01	キルシ - カ - ズ	3000	5分钟过以内消灭 50 个 敌人	1
Main 01	アルタンプラの覇者	100000	击倒巨牛	3
Free-02	チェイサーの仕事	300000	5 分钟以内将护送酒保 至指定地点	1
Main-02	ターゲット确认	400000	全灭敌人	3
Free-03	统击战斗	600000	在3分钟以内尽量击倒 更多的敌人	1
Main-03	不死鸟の黄金稼ぎ	700000	击倒巴隆	3

## Free Mission-01 キルシーカーズ

丢火焰瓶的敌人可以从空中 进攻,建议在敌人剩下 15 个左右 的时候爆气,然后多用跳跃中的 KW 弱攻击来快速杀敌,最后的敌 人可以用弱弱 ◆KW 弱攻击的循 环屈死,或者用爆气后的 RUSH 攻击结束战斗。

## Main Mission-01 アルタンプラの霸者

東海域医療・電管体が、管 東京的東京区、原家医生産体が では、東京医療の電管を表現する 東京の第二の開発を表現する。 事務、集団体以下集長を全身制 分別、家長側と別、可取只果当 医住職と集合地の不可能が下る 医が保険事務がある。

## Free Mission-02 チェイサ-の仕事

酒保比想象中的脆弱,清理 对付大型敌人时要小心一般杂兵 杂兵时要时刻留意小地图,看到 , 在一旁偷袭酒保 ,



## Main Mission-02 ターゲット 确认

对性性意识较更好的更好的呼及识别是网络特定和特殊的。 通知主义了EXX 解除的情况,他是SS是通知性的特别的

## Free Mission-03 被击战斗



隐身和护罩道具是取得白金评价最有力辅助。进入射击模式时准星的移动幅度较大,玩家可以通过左继杆移动杰克本人来微调准星的位置,后期敌人的活力非常猛,如果因为恋战而导致体力消耗过多,过关时拿不到白金评价就得不偿失了,建议

适当利建筑物或其他掩体来抵挡敌方的子弹,一边瞄准一边控制杰克移动也是不错的回避方法。ATE 轰炸机出现后可以利用爆气状态中的无敌时间来继续射杀敌人赚分,另外要注意观察小地图并优先击落火力密集且分数较多的的直升机。

## Main Mission-03 不死鸟の賞金稼ぎ

學提巴隆, 战斗中注意调整视角, 避免出现被敌人从侧面或背后偷袭的情况。巴隆的前半量血可以用回避走位、等他攻击落空后再上前攻击的方式消耗掉, 尽量不要用弱攻击 人名的连携, 因为最后一段攻击 的收招硬直较大, 容易露出空隙影响后续的进攻。如果将其击量, 那

么就用 KW 强攻击来招呼他。巴



順係为不多問意利力活。能够順致 順气道是關東銀斗。得到有可能 法在例计时值直前增進化()

## STAGE2 破弃された军港ホー

· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	7 10 1	28 - 10 10 - 10	0.00	ne theatth.
Free-01	疾风のように	3000	限定时,回内绕场5周	1
Main-01	ガーゴイル小队	100000	全灭敌人	3
Free-02	ジェノサイド・パ ラサイト	300000	3 分钟内干掉 50 只寄生虫	1
Maln-02	ヴァレンダの恶魔	400000	消灭巨型章鱼	3
Free-03	ミュータント制压	600000	与队友协力在5分钟内消灭 6只怪物	3
Main-03	若き獅子	700000	击倒里奥	3

## Free Mission-01 機関のように

基本上只要親据路标的提示 前进,再顺便回收赛道中的加时上到体型较大的敌人,可以加速将 间道具,就能顺利地在限定的时

间里跑完赛道5圈,途中如果遇 它们撞飞

## Main Mission-01 カーコイル小队

第一波敌人一定要用机枪炮 自全数击落,第二波敌人则可以尽 力为之。薩落后的敌人非常耐打

玩家可以利用场景内的火箭筒以两 友弹药解决一个敌人,剩余的就要 章爆气或扎实的攻防来逐一击破

## Free Mission-02 ジェノサイド・パラサイト

基本上任何攻击对寄生虫都 是一击必杀, 考虑到地面弱攻击 的收招硬直较大,建议玩家全程 利用空隙较小的跳跃弱攻击连打 来清理寄生虫,如此一来既不容 易受到它们的攻击。又能高效地, 积攒杀敌数 ATE 后会有章鱼的 触手以砸击和横扫的方式来骚扰 杰克, 玩家一定要保持面向章鱼

Ti

的本体,这样才可以目测它使出 哪一种攻击方式、砸击可以用左 右回避来躲过,横扫则可以直接 跳起躲过, 担心滞空时间不够长 的话可以用对空攻击来增加跳跃 的高度 满足杀敌数后要迅速移 动到画面提示的传送口处, 爆气 将触手打掉、出口附近的大型敌 人可以无视\_

### Main Mission-02 ウァレンダの悪魔

与巨型变异章鱼的 BOSS 战。 想追求无伤的话前期的输出可以全 **《交给巴隆和玛蒂尔达**,自己面向 ■ BOSS 然后一直防御再适时回 避章鱼喷出来的水柱或触手攻击即 **邓、章鱼攀附上甲板时要锁定它** 的弱点,然后快速移动到弱点前进 行输出。BOSS 战进入单人的部分 后,重鱼会以巨大的吸盘攻击玩家 算准提前量左右回避躲开后先观察

BOSS 是否将吸盘收回,收回就等下 一次机会。没有收回的话就可以用罪 ×3 KW 弱×4 的连续技夺取章 鱼的体力:章鱼从远处投掷过来的 导弹可以用B键接下来再丢回去招 呼BOSS,电击甲板的话可以跳起避 开。战斗中要随时观察小地围来及时 将视角调整到章鱼所在的方向。特 BOSS 打至空血后,再攻击一次弱点 就可以看到它被锯成两半了



## Free Mission-03 ミュータント制压

想得到白金评价的话要以最 快的速度消灭6个大型怪 杰克 受到数次攻击或经过 段时间后 巴隆和玛蒂尔达会加入协助玩家 杀敌,建议玩家在可以爆气的状 态下并携带两个道具来提高杀敌 的效率。战斗分为二波,第一波 只有一个敌人,回避掉它的冲撞、 **E**扑或近身的体术后就可以用弱

×3 → KW 弱×4 的套路输出,不 慎被飞扑抓到时要迅速连打按键 挣脱 第二波有两个敌人同时出 现,在队友的掩护下可以用道具快 速杀掉其中一个,然后再解决落单 的敌人 最后 波会同时刷出一 个敌人,利用爆气后的强大攻击力 可以瞬间下掉两个敌人,剩下的一 个敌人也不足为惧了

## Main Mission-03 若き狮子



单挑里奥,还是老规矩先耗掉他 半售血后再爆气收场,有道具如来复 枪的话可以快速甚至无伤地结束战 华。用通常攻击进攻时要防备他用 360 反击, 两攻击 1-3 次。 弱的攻 击方式会有不错的效果

## ST-AGE3-ネーオン海一夜の都一红龙街

任务编号	1 (日身名書)	無長点型	住务品有	La section
Free-01	集会強袭	3000	5 分钟内打倒 50 个敌人	1
Main-01	暗夜に笑く花	100000	击败铃铃	3
Free-02	红龙街の清扫	300000	5 分钟内将 10 个圆球移动到 指定的位置	1
Main-02	御命顶戴	400000	击败零	3
Free-03	レスキュー・マス ターズ	600000	在 3 分钟内保护酒保们	3
Main-03	手负いの兽	700000	打倒马克斯	3

## Free Mission-01 集会强奏

如果以通常的方法进攻,那 么时间有可能不够用, 就算勉强 完成任务, 也难以取得白金评 价 最高效的打法是将任意一个 敌人打至自爆倒计时的状态, 然 后迅速上前按B键将其抓起, 接着再将它投掷到其他敌人的身 上, 利用大范围的爆炸一举消灭 大量敌人,被暴风波及的敌人也

会立即进入自爆倒计时状态。此 时可以再次利用它们重复上述的 步骤进入良性的杀敌循环 空中的敌人较难以前面的方法来 速杀,建议用对空攻击,连打弱 攻击的连续技将它们逐个击破 最后的机器人分身可以用炸弹, 拘束器等道具或爆气后 - 口气将 它们消灭

### Main Mission-01 暗夜に笑く花

单挑铃铃,战斗开始后立即 **企业顺高。有常客易被铃铃的大 多斯油水从电影测克斯**·斯多斯雅 **建筑林的体外的成果一直来 耐寒全心场景变雕** 该段时间内玩 **副的教育的国家的** 

没有什么强力的招式,她只会瞬间 移动、然后朝杰克丢扇子。玩家只需 观察小地图,确认她的位置后立即 凋整视角,然后就能轻松回避判定 较弱的扇子攻击,接着就能上前推 残几乎不会还手的铃铃,最后在她 体力不多时爆个气就能结束战斗

## Free Mission-02 红龙街の清扫

玩家的目的是将圆球移动到 小地图中以绿色标示的篮框里 任务分为二个阶段,第一阶段只 有一个圆球,第二阶段有三个, 而第三阶段则有六个, 运球时场 景内的所有杂兵基本都可以放置 不管 通常攻击无法有效地移动

圆球, KW 攻击又难以控制圆球的 移动轨迹,这里建议玩家主要用对 空攻击来长距离地移动圆球, 大部 分圆球都和篮框呈点对点的直线 状态, 因此只要调整好位置, 一击 对空攻击便足以达到"杆入洞" 的效果。

## Main Mission-02 御命顶戴

战斗开始前可以从杰克、巴 隆、玛蒂尔达三人中选择一名作 为操控角色,其余两人会协助玩 家战斗。除了初始会有忍者杂兵 来干扰玩家外。每当零的体力被

打掉 1/3 左右时都会重新召唤杂 **新,就被说老儿清理先亲我。**裸 后再专心对付零。靠近零时要小 心他在中距离先置使用 KW 强攻 击等玩家自己擅上去

## Free Mission-03 レスキュー・マスターズ

本任务想取得白金评价有 定的难度,玩家的目的是在保证 10 名NPC不被敌人干掉的前提「尽 量多杀敌,有攻击类道具辅助的话 会稍微降低难度

第一波黄色的杂兵不在话下; 第二波会将人东结的杂兵建议用 跳跃中的 KW 弱攻击来对付,这样 做的好处是避免从地面靠近他们 时被冻住:第三波汽车敌人,推荐 打法是用弱攻击积攒 KW 槽, 槽; 满 后用 KW 四连弱攻击输士,敌人的 机枪扫射一定要防御,如此一来可 以积樹不少 KW 槽,其余的攻击方

式都有明显的前兆,不过由于时间 奏迫,所以不用太刻靠去回避,大 不了就耗点血来争取时间输出:第 四波敌人是两只大型怪,将攻击道 具全部招吁到他们身上以追求速 条,过程中尽量诱导他们到空旷的 地方,否则他们的旋转攻击容易误 杀权方的 NPC;最后一波敌人是三 只大型怪,敌人出来后建议立即爆 气,然后利用爆气状态下KA 槽无 限的特点,用KW 弱攻击连续进行 范围攻击,操作得当的话可以赶在 时首结束前将他们全灭以取得分

## Main Mission-03 手负いの兽

群段马克斯, 專 管他的攻击力和防守 能力都非常优秀。而 且还会瞬移,但以一 - 正还是非常吃力 玩家若想无伤得其 K.O的话完全可以躲 在远处围观巴隆和玛



## STAGE4・风化した街・ハリーシーユール

任务编号	《任务名章》			Secretarion Section
Free-01	犯罪者の巣窟	3000	10分以内 貞贞 100 个敌人	1
Main-01	黒炎と白水	100000	打倒莎夏	. 3
F=== 00	アタック・オブ・	300000	与队友协力在3分钟内尽量	3
Free-02	ザ・トロ-ンス	300000	击倒更多的敌人	
Main-02	杀戮の宴	400000	击倒巨型机器人和零	3
Free-03	更なる进化	600000	5分钟以内消灭5只怪物	. 3
Main-03	追迹の果てに	700000	主败马克斯	3

## Free Mission-01 犯罪者の巣富

如果是以爆气槽蓄满的状态 下开始任务,那么对付前面几波敌 人时可以先爆气,然后在KW 槽无 限的情况下以跳跃KW弱攻三连 舞来快速杀敌 面对会喷毒气的 杂兵,也可以从空中突袭;巨型植 物的体力值很低,不过注意不要在 它的附近逗留太久,否见会被它吞 讲嘴里(可连打按键挣脱),再者还 有可能受到毒雾攻击 摧毁两台 汽车以及之后的杂兵,爆气槽会再

度蓄满,此时最后一名 BOSS 级方 的机器人正好出场 对付它时千万 不能呆在角落附近,也不要将它图 在角度狂殴,因为它在体力剩下一 半左右的时候会使用附带追尾性 能的火焰旋风, 比挡威力巨大, 如 果在角落被命中的话很有可能会 受到持续的伤害, 满血被秒也不是 什么稀奇的事 推荐打法是先用 通常攻击配合、W 攻击打掉它半 条血,然后再爆气收拾残局

## Main Mission-01 異義と自冰



袭即可将冰雪美 人打至半死 之 后会有沙暴龙巷 的 ATE, 此 时 玩 家只要迅速地结 東战斗,那么基本 不会受到沙暴龙 卷的影响 注意 在和爆气状态下

围殴莎夏,玩家可以从巴隆和 玛蒂尔达两人中选择一名作为操 控角色,剩丁的一人会协助玩家战 山 此战也设什么难度,等队友和 苏夏打得死去舌来的时候上前偷

和莎夏拼招的时候,她的接键速度 会比以往的敌人快,所以最好将她 的体力削减到 1/3 时再爆气,否则 爆气的持续时间可能不足以撑到 战斗结束

## Free Mission-02 アタック・オブ・サ・トローンス

配备来复枪、火箭筒等其他 攻击武器或护罩进行任务都可以 取得先机。杰克受到数次攻击或 经过一段时间后铃铃会加入协助 阮家的战斗。对付初期的意人。 如果没有武器从远处攻击或护罩 抵挡子弹。可以尝试通过走位特 收入棄集到一點。然后一边防御 边靠近。接着再以范围广的

KW弱攻击进攻。出现蓝色带有 护盾的敌人时建议煤气将他们迅 速干掉,然后再顺势击落一些空 中的杂英。此时会有 ATE 给玩家 送来數件道具。利用这些道具消 ■ 男 ■ ■ 最后再利用重升机 的机枪解决掉关末 2-2 中出现过 的ガーゴイル小队。

## Main Mission-02 条数の宴

战斗分为两场,第一场战斗 要在杰克、铃铃和巨牛三人中洗 择一名作力操控角色,其余两人 会协助玩家战斗, 不熟悉巨牛和 铃铃的战 + 方式的坑家建议还是 选择杰克比战 BOSS 巨型机器 人每隔一段时间就会用特殊的装 置将近家传送到自己的跟前,然 后用意图极广的体术攻击。不过 体木的改速不快密度也不高而且 有较力明显的预备动作, 因此我 们有足够的时间绕到它的身后反

BOSS的体力被打掉13后 战场中会出现ガーゴイル小队来 骚扰抗家, 若要击落它们。就要 随时留意 BOSS 的动向, 以免 被它的大伤害光束袭击。它使用

光東时可以退到场景的边缘来回 避 BOSS 初始会张升护罩,击 碎护罩后才能对本体造成伤害, 主章将其打至瘫痪后不要恋战, 否则极容易被它恢复过来后的旋 转光束连续命中 推荐的打法是 等ガ - ゴイル小队出现后爆气, 然后在无敌状态下不断用KW强 政击来快速削减 BOSS 的体力, 将它的体力扣光后就可以用投技 将其摧毁了

第二场战斗是与零的单挑, 讲攻时只要主意他的360反击 以及KW强攻击就基本不会对玩 家造成威胁,将他打成晕厥后可 以用背投将其撂倒在地,然后重 复用倒地投技攻击,顺利的话可 以直接屈死他



## Free Mission-03 サかるif-化

想取得白金评价的话建议带 上护罩道具进行任务,有来复枪或 其它威力高的道具就更好了。任 务开始后马上张开护罩,然后一边 顶着怪物的攻击一边以为最高效 地方式輸出,护罩被打破后就要注 意回避,尽量在怪物的背后攻击, 蓄满 KW 槽就用 KW 四连弱攻击

干掉第一只怪物后会有极高 的几率取得来复枪,此时要迅速赶 去第二只怪物所在的地方,但不要 跳到地势较低的下方,等它自己搭 乘升降甲板上来,接着以两发来复

枪的子弹爆头干掉它:紧接着立即 转身再用两发子弹解决掉第三只 怪物,然后再回过头来将最后一发 子弹打到第四只怪物的头上,立即 爆气将体力不多的怪物干掉,运气 好会取得火箭筒,如此一来对付第 五只怪物就易如反掌了\_ 如果没 有取得火箭筒,也可以依靠剩余的 爆气时间打掉最后一只怪物的部 分体力,然后再以对付第一只怪物 的方法来结束战斗

过程中如果遇到后面提到的 情况,就退任务重来吧,爆气槽和 道具都会恢复至接任务前的状态

2 第二只怪物卡在地势低的地方

1 对付第一只怪物的耗时过长: 徘徊:3 来复枪没能以四发子弹解 决掉第二、三只怪物

## Main Mission-03 追迹の果てに

**事他并去还直接他是现代的 体体及电脑、影响低速电影** install in it is nearly been **化自然量子值的基金公司单项 使似地位于距离。张明他是生** 打削單的商 建氯磺酚酚油油

然后在马克斯硬直的脚下 候上前送攻,弱弱弱。事 强的套路无论是確防还 是輸出都有不錯的效 및、KW 槽蓄满后就用到 ×3 - KW 費 ×4 的 方 式输出。马克斯希斯后 親用 KW 强攻击下重



## STAGE1-边境の废都市-

任务编号	<b>正多名章</b> (2)	2565		
Free-01	暴动镇圧	3000	5 分钟内打倒 50 个敌人	1
Main-01	执念の猛虎	100000	击败杜尔加	3
Free-02	黄金首	300000	5分钟以内解决掉目标	3
Main-02	街に巣食うモノ	400000	消灭下水道中的怪物	3
Free-03	最狂の善	600000	5 分钟以内干掉怪物	3
Main-03	虎に翼 狮子に鳍	700000	主败杜尔加和加尔达	3

## Free Mission-01 暴功镇压

里奥的身手比杰克敏捷。跳 跃中的 KW 弱攻击用来对付一量 体力较高的杂兵时非常好用, KW 强攻击的威力巨大,但由于准备 时间长,所以一般用来量原中的 BOSS:冲刺攻击的威力虽然不如

杰克,但胜在距离远、速度快且收 招硬直极小,弱弱弱一冲刺攻击的 连携是战斗中常用的套路。本任 务和 BLACK SIDE 的第一个自由 任务基本同出一着,玩家可借此熟 悉一下里奥的各种操作

## Main Mission-01 扶念の程成

单挑杜尔加,从远处靠近他 时建议一边防御一边移动。以免 被他的远程攻击突袭, 杜尔加 比较喜欢用360来反击。因此 进攻时也要对此招有所防备, 如 果自己使出了空隙较大的连携。

就要小心遭到反击了 弱攻击 ×4-\*KW 弱攻击×4的连续技用 来对付杜尔加绰绰有余, 打掉他一 半左右的体力后会出现轰炸机的 ATE, 玩家可以直接爆气用里奥的 百裂脚来收拾残局



## Free Mission-02 實金首

想取得白金评价非常简单. 任务开始后锁定目标冲刺, 然后 用冲刺攻击令其停下来,接着用 弱弱弱 •冲刺攻击稍微削减他-点体力,之后就可以爆气用百裂 脚将其击倒了

## Main Mission-02 街に巣食うモノ



系。如果是从 BLACK SIDE一直打过来的 玩家。应该可以轻松 取得本任务的自金评 下水道中单只出 现的大型敌人可以用 耳臭的 專輯 (應) · KW 弱的攻击套路

OF THE RESIDENCE. **以中心中能够一张产生新生产** 色。剩下的一人会协助玩家战 

## Free Mission-03 最狂の書

单挑强化版的大型怪,里奥的 通常攻击和KW攻击打在它的身 上不痛不痒,因此最有效的战法是 利用ATE后出现的强力道具来对 怪物进行速杀,如果拿到拘束器的 话建议直接将两个一次性丢到它 的身上,然后再去捡下个道具,只 要运气不是太差,基本都能刷出火 箭筒等强力武器,再配合爆气后的 无敌状态,秒它没商量。

## Main Mission-03 虎に翼 狮子に鳍

有机会就用荷里搬店集成用人 医中枢水油酸钠水洗污形形制 加尔达身上,从远处 日生味糖果家养的 **机枪扫射可以站置** 



打掉敌人少许体力后战斗进入集二部分

第二部分一开始要从里奥和 莎夏两人中选择一名作为操控角 色、剩下的一人会协助玩家战 生 接下来是2对2的乱斗。建 议玩家尽量和队友保持1对1的 同势,如果队友过来投局。那么 就主动去对付落单的敌人。敌人 例地时可以连用投技器血、干掉 其中一人后。剩下的一个肉脚便 不足为惧

## STAGE2 破弃された军港ポートーウ・アレンター

				The same of the sa
任务基果	<b>任务名</b> 書》	<b>医</b> 基点数		A. M. 101. 111.
Free-01	ウァレンダ扫讨战	3000	3分钟内尽量击倒更多的敌人	1
Main 01	ヴァレンダの商人	100000	击败欧安吉	3
Free 02	公务妨害	300000	5分钟内 月天 100 个敌人	3
Main-02	深远に潜む影	400000	消灭巨型章鱼	3
	-1-44	000000	与队友协力在3分钟内尽量	2
Free-03 ストライク・ワン	600000	击倒更多的敌人	3	
Main-03	熟练の鰐	700000	主败木克	3

## Free Mission-01 ヴァレンダ扫讨战

没什么难度的任务,通过小 地图就能找到敌人所在的地方, 用机枪瞄准敌人射击时还可以按 X 或 Y 键来发射威力巨大的导弹, 控制直升飞机移动的时候善用右 摇杆来调整自身的高度

## Main Mission-01 ウァレンタの商人

欧安吉初始会带着一帮手下 来袭击里鬼,玩家可以无视杂兵 令心对付欧安吉。扣掉他一点体 力后他会选走,此时玩家要迅 速将场景里的杂兵全灭。否则会 被困在当前的场景里直到被火烧 

## Free Mission-02 公务妨害

完成任务时的剩余时间是能否取得白金评价的关键,对付太片的杂兵时可以通过走位,将他们全部引到一块,然后再用范围广的 KW 弱攻击来实现群杀,弱弱(弱) \* KW 弱见是对付大型敌人的利器 ATE 后场景内会

出现巨型的申锯、养敌时主意回避,如果不慎被逼近角落,用连续回避也是有可能躲过一劫的杀到 60 人左右对就可以爆气来提高杀敌效率了,后面出来的大型敌人可以无视、专心杀杂兵累积杀敌数

## Main Mission-02 深远に潜む影

类似 BLACK SIDE 的巨型章 领 BOSS 战,多人部分时 BOSS 还 是会畸水柱或用触手硬击。横扫。 左右回避筛轻松柴开 平时可以用 建跃中 KW 野攻击来打断章鱼的 一条触率,每打新一条触手的时候

章鱼都会攀附在平台上并露出到 值。此时就应该锁定弱点然后冲 刺到它的面前再一般猛攻。BOSS 恢复过来时将玩家震飞的攻击时 没有杀伤力的。所以攻击弱点时可以毫无顾忌地全力输出。单人 部分的攻略请参考 BLACK SIDE STAGE2 中的 Main Mission—02

## Free Mission-03 ストライク・ワン

敌人全部是大型怪,受到一定伤害或一段时间后尼古拉和莎夏会前来协助玩家战斗 对付单只的敌人时用老方法弱弱(弱) •KW弱,遇到2个以上同时出 现的敌人时可以盯准客单的敌人进攻,3个以上的敌人同场则可以考虑爆气然后连发 KW 弱攻击,如果有道具辅助战斗的话那就更加得心应手了

## Main Mission-03 熟练の鳄



单携杰克,身子敏捷的 里奥在速度上有极大的优势。基本上只要被我方取得 先手,那么杰克耽没有翻身 的机会。如果被杰克压制住。 可以用 360 将其打飞然后再 重新组织攻势

## -STAGE3・ネオン 一名の 和・红 女徒

任务编号	任务名等	<b>医</b> 夏夏		-testaloristicas
Free-01	取締強化	3000	3分钟内尽量击倒更多的敌人	1
Main-01	龙の一族	100000	击败飞铃和爱铃	3
Free-02	トランスポーター	300000	5 分钟内将 5 个箱子运往指定 地点	1
Main-02	ジャンク屋のペット	400000	打倒巨型怪物和欧安吉	3
Free-03	强制处分	600000	3分钟内尽量击倒更多的敌人	3
Man 03	衰しき再会	700000	打倒马克斯	3

## Free Mission-01 取簿預化

尽量以无伤或少受伤害来完成任务, 否则较难取得白金评价 杂兵全都是一波波地出现, 走位将 他们引到一起再用大范围的 KW 弱攻击是最常用的战法, 途中会有 驾驶着喷火器的敌人出现,抢占它的喷火器后能用火焰喷射提高杀敌效率,适时爆气利用无敌时间和无限 KW 槽的特点能进一步地在有限的时间内累积更多的杀敌数

## Main Mission-01 龙の一族

後斗开始前要从星鬼和莎夏 两人中选择一名作为操控角色。 剩下的一人会协助玩家战斗。 透 修和铃铃的移动速度较快,或击 雷识也比较强。因此是好等她们

的攻击落空后再上前进攻 另外 要注意场景边缘的霓虹灯。撞上 去会陷入短暂的触电状态。此时 如果受到敌人的 KW 强攻击就划 不完了

## Free Mission-02 トランスポーター

本任务的白金评个有一定的 难度,除了要追求最速和无伤外, 途中还要适当地点灭一些敌人, 否则分数不足以取得白金 取得 第二个箱子后,前面的广场会出 现很多巨型植物,路过的时候出 要按 X 或 Y 对将植物打掉,否则 被它们吞进嘴里会浪费大量的时 间;取得第三个箱子往下一个目 的地移动的途中有大量杂兵,可 以适当条掉一些赚取分数;取得第四个箱子后直奔目标;最后一个箱子上重奔目标;最后一个箱子出现后立即爆气,用 KW 弱攻击连舞将眼前的一个大型怪秒杀。然后再捡起箱子直奔目的地,另一只大型怪无视就好 最后的路段会出现持刀的杂兵,挡路的话就干掉它们,随后贴着左边的墙壁绕过拿冷冻枪的杂兵就能安全地抵达最后一个目的地



专心对付怪物。虽然怪物的体型 巨大,但攻击范围和判定却并没 有想象中的强。再加上它的行动 稍有点缓慢,因此玩家可以绕到 它的背后或侧面,然后以攻击密 度较高的跳跃中弱攻击进打来快 速积攒 KW 槽、槽满后就用 KW 弱攻击进攻。圣物的防御力和体 力值也意外地不高。几轮下来即 可将其消灭。之后便会以2对 的局面欺负数安吉

## Free Mission-03 强制处分

考验玩家射击能力的任务, 玩家需要全灭非植物类的敌人, 通往最终区域的升降机才会开 启 来到最终区域会有大型怪物

出现的特写,特写结束后迅速干掉 身旁碍事的植物,然后再移动到有 利的位置,接着再向着原原不绝的 大型怪物开火赚取分数

## Main Mission-03 哀しき再会

IN THE RESERVE OF THE PARTY OF 斗开始后不久莎夏和尼古拉会加入建斗。3 对 1 足以将马克斯轰杀

## -STAGE4-风化した街マハリーシーユー・ル

任务编号	1/3 <b>日子名用</b> 8/1/	<b>医</b> 基点的		
Free-01	黄金首の行方	3000	5分钟以内有灭3个目标	3
Main-01	それぞれの正义	100000	击倒尼古拉	3
Free-02	师の教え	300000	与队友协力在 10 分钟内消灭 10 只怪物	3
Main-02	砂漠の翁	400000	击败道格拉斯和怪物群	3
Free-03	バーサクライダー	600000	·操作怪物在 10 分钟内消灭敌人	1
Main-03	正义の果てに	700000	<b>唐败马帝斯</b>	3

## Free Mission-01 賞金首の行方

白金评价与剩余体力无关, 过关时间和重生数才是评级的标 准, 如果持有武器进行任务的话 可以事半功倍,最不济也要在爆 气槽蓄满的状态下才开始任务 任务开始后先爆气以 RUSH 攻击 和突进性能优秀的冲刺攻击迅速 解决一个目标, 此时场景内开始

出现杂兵和巨型植物, 无视他们继 续攻击下一个目标, 片刻后搬运道 具的杂兵会出现,不要错过 目标 经常逃走,将其锁定后加速冲刺再 用冲击攻击即可追上他们, 另外在 攻击目标的时候要以回避反击为 主, 因为他们经常会使用附带刚体 效果的招试且威力巨大

## Main Mission-01 それそれの正义

单挑尼古拉,他的动作较为 暖慢。利用里奥速度上的优势可 以轻松靠近并将其压制。连打带

投的战法能有效地削减尼古拉的 体力,如果想迅速结束战斗。那就 建气理

### Free Mission=02 頭の教え

以爆气槽蓄满的状态进入任 务,战斗开始后立即爆气,基本 上两次 RUSH 攻击就能解决一个 大型怪, 爆气状态结束应该正好 将第一波敌人全灭:第二波敌人 出来后以弱弱(弱) · KW 弱的 方法削减敌人的体力, 马克斯出 来后战斗会轻松一些。三只大型怪 尽量全部以终结技来了解, 否则过 关后的分数可能不足以取得白金 评价 第三波敌人出来时里奥应该 可以再次爆气了, 用 RUSH 攻击 将两只大型怪击破吧 最后一只 巨型怪受到KW弱攻击时基本不

会踉跄, 因此 般的战法对它无 效,此外它的攻击力巨大,正面 进攻的话很容易被它的砸地攻击

重创,建议玩家绕到背后或侧面 以弱攻击蓄 KW 槽, 蓄满两格就 用 KW 强攻击下血。

## Main Mission-02 砂漠の翁

单挑道格拉斯,他的攻击意 识不强。基本上用对付尼古拉的 战术就可以轻松获胜。不过切忌 不要爆气。因为接下来还有几波 恶战。特道格拉斯打至空血后他 将成为同伴,协助玩家一同对付 波大型性。每一波敌人都是

只同时出现。第一波可以爆气解 决。第二波就要在道格拉斯的辅 助下以弱弱(哥)— KW 弱的连 **黄稳中求胜。一般来说消灭掉第** 二波敌人后会取得火箭筒并且爆 气槽再次蓄满,那么最后一波敌 人就没有威胁了

### Free Mission-03 バーサクライダー

本任务的白金评价条件较为苛 刻,如果以常规打法的话,除了要快 速完成任务外还必须追求无伤 这 里提供 种邪道闹高评价的方法: 路上的人形杂兵全部可以不管,或 者路过的时候顺便踩死,汽车敌人 用跳跃攻击秒杀,尽量将时间节省 到三只大型怪同时出现的地方 三

只大型怪出现后,通过走位将它们 娶到一块,然后不断按Y键喷毒零 来攻击它们,虽然毒雾的攻击力极 低,不过我们的目的是利用它来赚 取连击数,打至400以上的连击数 时,分数应该也超过10万了,此时 就可以以常规打法完成任务,剩余 时间和体力都已经不重要了

## Main Mission-03 正义の果てに

单挑马克斯。如果是从 BLACK SIDE 打过来的话,本任务会被省略 本任务基本和 BLACK SIDE STAGE4

中的 Main Mission-03 相同。星奥的动 作比杰克快,攻击密度也在杰克之上 小心他的中距离突进技即可

## PRID SI

Main-01 宿命の故い 悬终决战

击败木帝 里廊 击败星古拉

### Main Mission-01 宿命の战い

单排杰克或里奥, 本场 战斗中对手的攻防意识都比 较强,因此建议以稳打稳扎 的走位和回避反击战术来攻 关、对手用 KW 攻击时尽量

选择回避来代替防御,否则 容易被对手破防再接KW强 攻击, 最后在对手体力剩下 1/3 左右的时候爆个气就能迅 速结束战斗

## Main Mission-02 最终决战

战斗开始后优先清理掉场 责内的所有杂兵。然后用对 空攻击将尼古拉打下来,接着 再上前一顿痛酸,尼古拉的维 大部分攻击都可以用防御来无 伤挡下。战斗中要留意墙上的

对具本体造成伤害。注意订幹 他的防护宣后。如果一段时间 里不能对其造成伤害。防护量 会复原。本战的总体难度也不 高,BOSS 对投技基本没有免 **疫力,**標气依旧是杀手锏。

形势。看到队友 BOSS部分体力 后进入单人战的 邮分 玩家先要 打瞬尾古拉的防 护理。然后才能



下

Q

## 全音和世紀一览

## -WHITE-SIDE-

STAGE1











THE RESERVE















注:宝箱的取得对成就的解锁完全没 實穩飼鬱뼪

















RINGRA



































# 网络部分

### パトルロイヤル

最多可以进行 16 <sup>人</sup>人的乱斗,除自己以外的 15 名玩家全都是敌人,场面 +分混乱,偶然性也不小。

in the second second	MAN .
人数上限	16 人 乱斗
限定时间	10 分钟
胜利条件	分数最多的为胜者
技能支持	支持
升级支持	支持
重生类型	时间固定型

### チームテスマッチ

考验团体配合的规则。优先对付落单的 就人是胜利的关键,反之也应该尽量和队友 一同行动避免落单

	20 (25 45
人数上限	8人 4对4
限定时间	10 分钟
胜利条件	优先杀满 20 个敌人的队伍获胜
技能支持	支持
升级支持	支持
重牛类型	时间固定型

### タッグバトル

虽然是组队战,但敌人有6个而队友只有1个,所以整体感觉更偏向于バトルロイヤル,更强调个人的作战技巧

人数上限	8人	2 人一组 × 4
限定时间	1	10 分钟
胜利条件	同队分数	<b>效合计最高者获胜</b>
技能支持		支持
升级支持		支持
重生类型		移动型

### タックテスマッチ

分數可以通过画面上方的计量槽来确认。 注意该规则不支持技能和升级,另外由于人数 不多,速度快的轻量级角色比较占优势

	towards a market
人数上限	4人 2人一组×2
限定时间	5 分钟
胜利条件	合计分数最高的队伍获胜
技能支持	不支持
升级支持	不支持
重生类型	即时复活型

### デスマッチ

规则很简单,不断地干掉其余的3个敌人赚取分数即可,因为是乱斗,可考虑用重量级的角色利用攻击力的优势从一旁"偷鸡捡漏"。

人数上限	4人 乱斗
限定时间	5分钟
胜利条件	分数最多的为胜者
技能支持	不支持
升级支持	不支持
重生类型	即时复活型

### ケージマッチ

类似于一般格斗游戏的 1 对 1 ,体力槽等计量槽的位置都会模仿格斗游戏而作出变化,有无限连的角色非常吃香

	FART
人数上限	2人 1対1
限定时间	99 秒
胜利条件	先取得3灯的人为胜者
技能支持	不支持
升级支持	不支持
重生类型	

### キャプチャー・ザ・フラッグ

该规则简称为"CTF",玩家可以拿着自己队伍的旗帜四处移动,也可以将旗帜作为武器来使用,持旗状态下受到任何伤害后旗帜都会掉落。旗帜的所在位置可以通过画面中提示的图标来确认,另外屏幕上方也会显示战场的当前状况

January Company	and the second
人数上限	8人 4对4
限定时间	10 分钟
胜利条件	限定时间内取得更多致方旗 帜的队伍获胜
技能支持	支持
升级支持	支持
	时间固定型

### チムハトル

成斗经过一段时间后系统会根据队员的 表现特队长、特工队、卫生兵的职业分配给每 一名队员,具体的职能和自动附带的技能见 表格

- R. S.	推力無疾	10 E 10 C	港业技艺
队长(1人)	体力、攻击 力、KW 槽上 限 x1.5 倍	レイジマシン ガン、レイジ マスター、ヒッ トマン	
特工队	攻击力、 KW 槽上限 ×15倍	チャージアタッ ク、ロングリー チ、スプリン ター	-
卫生兵(1人)	体力 1.5 倍	360° マス ター、スピー ドリスポーン	可以利用携带型的回复 装置为队员 回血

The state of the state of	The same free of the same for
人数上限	8人 4对4
限定时间	10 分钟
胜利条件	先杀死敌方队长 10 次的队 伍获胜
技能支持	不支持
升级支持	不支持
重生类型	移动型

### 3チーム・キャプチャー・サ・フラック

人数上限     6人     2人一组 < 3	1	
胜利条件 优先取得更多旗帜的队队伍获胜 技能支持 支持	人数上限	6人 2人一组 < 3
技能支持 支持	限定时间	10 分钟
IXHEX 71	胜利条件	优先取得更多旗帜的队队伍获胜
升级支持 支持	技能支持	支持
	升级支持	支持
重生类型 时间固定型	重生类型	时间固定型

### デスボール

为了抢夺"球"需要通过暴力来将持球的敌人打飞,在这个模式中可以发动特殊的招式——必杀射门(必杀シュート)

Vicinia de la composición dela composición de la composición de la composición de la composición dela composición de la composición de la composición dela composición dela composición de la co	more popular
人数上限	8人 4对4
限定时间	10 分钟
胜利条件	分數最高的队伍获胜
技能支持	不支持
升级支持	不支持
重生类型	时间固定型

### サハイハル

与队友协力干掉所有敌人便可过关,每一 波的敌人都有增援,最后一波的敌人相当于 1900G

	1 1
人数上限	3人
限定时间	10 分钟
胜利条件	在不被团灭的前提下将全部敌人 消灭
技能支持	不支持
升级支持	不支持
重生类型	时间固定型

# -全技能入手方法-

游戏中共有 25 个技能, 除了初期的 5 个技能以及单机部分提至的"100 杀"外, 其余的技能需要通过提升网故等级才能全数 取得

Variation Sales	
24	レイジマスター
26	ガートマスター
28	スピードチャージ
30	ヒットマン
32	ニンジャマスター
34	スピードレベルアップ
36	ジュートーマスター
38	タイマンマニア
41	アイテムスティール
44	ステップマスター
47	スピート リスホーン
50	パフォーマー

### マッドサバイバル

人数上限	3人
限定时间	10 分钟
胜利条件	在不被团灭的前提下将全部敌人消灭
技能支持	不支持
升级支持	不支持
重生类型	时间固定型

### トックファイト

OLC 规则,利用直升机进行的空中大作战,玩腻了一般的乱斗规则可以来这里体验射

人数上限	6人 3对3
限定时间	5 分钟
胜利条件	分数最高的队伍获胜
技能支持	不支持
升级支持	不支持
重生类型	即时复活型

# - 全技能效果一览

テストロイヤー ロンクリーチ チャージアタック ハーサーカー 360 マスター カートマスター オートカート ジュート ーマスター スネークホティ スプリンター ステップマスター レイジマシンカン レイジマスター ヘラクレス ヒノトマン カンマニア タイマンマニア ニンジャマスター バリアマスター アイテムスティール スピードヒーリンク スピート チャージ スピート リスポーン スピート レベルアップ

通常连段的威力提高 1 2 倍,不对应投技和 KW 攻击增加任意方向 + 弱攻击的攻击矩离 强攻击蓄力后的威力提高 2 倍,破防值也一并提高血槽泛红时所有攻击的威力提高 2 倍使用 360 攻击时不 5 体 力

防御时的耐久力是平时的 5 倍,很难被破防在进攻或受创以外的时间里自动防御

投技的威力提高12倍

在任何允许拆投的时间里自动拆投 中刺的速度提高,跳跃力也一并提高

连续回避 6 次以后才会出现大硬直,回避的距离也会有所延伸 提高在 RJSH 攻击拼招状态中的连打效率

爆气的持续时间延长 1 2 倍

手持物品时的移动速度上升,利用物品攻击时的威力提高 15倍

击倒敌人时取得的分数提高 15 倍

战斗开始后自带来复枪,子弹上限数+1,成力提高12倍 混战中进入单挑区域并取得胜利时的分数提高3倍 战斗开始后自带隐身道具。隐身的持续时间延长1.5倍 战斗开始后自带护掌道具、护囊的耐久力提高2倍

将持有道具的对手打成气绝状态后,对手的道具会掉落

体力槽的自动回复速度提高 1 2 倍 KW 槽的自动回复速度提高 1.2 倍

重生时间固定为0秒

提高杀死敌人后的升级效率,Lv 1 · Lv 2 只需杀 1 人, Lv 2 · Lv 3 只需杀 3 人



# 全角色实用招式及连段推荐

"任意方向+弱"是全角色共通的招式, 作用是使出的弱攻击在攻击距离上会比通常的 弱攻击元

根据角色的攻速和攻击密度等能力可以将 他们分为轻、中、重二个等级、比如莎夏是轻 量级、杰克是中量级、巨牛是重量级 轻量级 的特点是攻击密度高,但体力值偏低;重量级 是攻速慢, 招式之间的间隙大, 但体力值和攻 击力都很高;中量级则介于两者之间

部分连段对等级有一定的要求, 只有网战 模式中才有等级的设定、初始为 Lv 1。杀掉一 定数量的敌人后会升级,最高 Lv 3,每升一级 都会增加体力和KW槽的最大上限

由于每个角色的体型都不太一样,所以部

分连段并不对应全部角色,笔者在推荐连段中 尽量收录对大部分角色通用的连段

连段中的·表示延迟。比如弱弱·弱的意 思就是弱攻击→弱攻击→延迟弱攻击

部分有无限连的角色在连段表述中会以 "×N"来表示,此外有无限连的角色在推荐 连段中的选择会相对较少, 请读者知悉

2 16 1. 7

誉礼 半扩 縣人

身廊。218厘米 体重 226 。后

· or Neapor · ケイタートラース (Giror outh

# 空用行动~

经建方向 中國 立回的核心 工具工的条项 · 更高報傅,描此必須通过"方何斗構東击" 東列 **必要沒去的距离。現在可以考慮被备按禁。**2022年 

驅退聯:据此的受付財閥非常表。被据的追尾性 能非常强。前面的跨度去关论是被防还是被对手限 被描写以用无证费攻击来维核预制对于的行动。 可以在前三段弱攻击中的任意一體延迟無急你是此 超纳一大优势。另外把关的破防值极高。就算被转 杰克也会处于没有利的状态,惟一的磷血是模式的 发生比较慢,对手可以看准了后利用 360 进行反击

**胍浸腾疆:**被防的强力手段,"弱剂 迟弱强"的套路被防后再补几个精取曲赖戴有对手 破防,另外招式的判定和范围都非常就着。編載輔 可以多加利用

[1] 建设的起始招式,由于招式可 技能进。所以各尔等以用强攻者档据、被助抵高强 迟耸入弱攻击来对付想乱动的对手。回报巨大

空中)KW票:无论在地面还是空中,KW弱 圖圖由克理都非須而,挑就时有不持的率制效果; 另外地面的 KW 弱 ×4 也是输出的主要手段,量 后一段攻击连自己的身后都有判定

KW 重響力。應避距离远、威力巨大的招式。 ■技能ペパフォーマー"的補助下能对中量級的 耐平实现一指心拳。並推在多大器故的时候事情 **当新。近众从当外他基州于沿着中的新**主

强弱 +任職方向 + 網弱・弱 + KW 弱弱弱弱 强弱··对空攻击 ·空中 KW 弱弱弱弱

强弱--对空攻击 -空中弱 -对地攻击

强,对空攻击·空中弱·空中 KW 强

强~\*对空攻击 \*空中弱(落地) \*任意方向 + 弱弱·弱强

强·对空攻击·空中弱(落地)·任意方向 +弱·弱·水W弱弱弱弱

强 · 对空攻击 · 空中弱 · 弱 ( 落地 ) · 强 · KW 弱弱弱弱

强·对空攻击·空中弱·弱(落地)·对空 攻击→空中弱→空中KW强

强 · 对空攻击 · 空中弱 · 弱 ( 落地 ) · 强 · 对空攻击·空中弱·空中 KW 强

# 实用行动

臺中 KW 到回巴维也是近战型的舞台。则用 空中 KW 弱攻击可以从中距离一口气靠近对手。 此招的突进性能优秀,用来奇袭也有不错的效果。 命中对手后可以直接带入连段。掐式的破防值也 不低,被防后会和对手拉开一段距离,接着如果能 用弱攻击令对手继续防御,那么就极容易将对手 廠防。因此巴隆在战斗中量好时刻保持有1格以 上的 KW 槽。需要注意的是此招的攻击轨迹是巴 隆的正面,所以在左右跑动中使出的话容易偏离 目标轨迹。建议在中距离时利用一边防御一边侧 非的行动未保持面向对手

回避:巴隆的回避动作比较特殊,虽然移动 的服务比较短。但显进时的整体时间也相对较强 也就是说回避后的空幕更小,遇到中、重量级的对 手时配合取消3连回避硬直的特殊操作可以毫发 无损地躲过对手的所有攻击

以孤欢击起始的事题:弱强、弱弱强的套路 都有着较高的破防值,将它们混着使用能快速地 引发破防,成功破防时如果距离较远的话可以直 接用带有一定突进性能的 KE 强攻击, 近距离时 剛可以用强攻击带入连段

KW 强: 重要的伤害来源之一, 此招的成力 但人,是過战時从一等偷袭嵌入时的套造。据式的 则定非常强,对手稍不留神没有算准时机回避的 活就会被命中。如果防御的话则会被破防。

KW 聖書方》巴隆在地面中缺乏突进手段。 因此禁憂利用此招来弥补距离上的劣势。该招的 距离比想象中的远不少而且突进速度很快。适合 **心远处他推对乎。不过由王辈甚至**办。所以他界时 要先确认周围的状况

推衅。为了保证有 1 格以上的 KW 槽来发动 空中 KW 弱攻击,在周围没有敌人的时候利用挑 衅来增加 KW 槽是非常有必要的,建议在周围没 有人的时候使用,否则容易被对手偷袭,搞不好还 会嘅引其他玩家的仇恨(笑)|

# 实用连段推荐

强·对企攻击·空中弱·空中 KW 强 低空 KW 弱 +任意方向 + 弱弱弱强 强弱 +任意方向 + 弱弱弱强

+ 10 生机器人

身高 205厘米 体重·256公斤

n ar Ne35con スーパー・セクシー・フィスト・オブ・



强 →对空攻击 +空中弱·弱(落地) ·任意 方向+弱弱弱强

强→对空攻击 •空中弱•弱(落地) •空中 弱 ·空中 KW 弱 ·任意方向 + 弱弱弱强

# 四帝东达



年龄, 27岁 类别, 半机器人

身高 188厘米 体重: 188公斤

Killer Weapon アイアンメイデン [ ron Maiden ]

# 实用行动一

KW 强量大善力: 攻击距离极远且横向判定优秀的突进技, 只要能在中距离命中对手就能自动派生出大伤害的后续招式, 混战时的神器之一。 普力时间很长, 所以最好在有队友充当护卫或者鹱上对手时再考虑使用, 装备技能 パフォーマー が起到秒杀对手的强力招式

延迟壽:与杰克的延迟弱类似的招式。玛 蒂尔达本身是轻量级的角色,所以招式的发生 速度更快且迷惑性更强。近身压制时可适时地 利用此招来改变进攻的节奏并追加破防值,此 外还可以在延迟弱攻击后追加强攻击,这个事 路之间虽然有短暂的空隙,但破防值极高。对 上轻量级的对手时可以一次直接破防,而遇到 中、重量级的对手可用延迟弱+延迟弱强来快 速破防。

爾攻击连携: 弱攻击连携是近战压制时的基本套路,招式之间的自身硬直非常小。玛蒂尔达的输出对 KW 槽的需求量非常大。所以利用文文的输出对 KW 槽也是常用的立回方式之一。命中地面的对手后可以故意收招引诱对手使用360 攻击然后再重创对手;连携的弱点是命中对手后基本只能利用 KW 弱攻击来追加一点伤害。有弱弱强强的套路命中对手后我方会处于大有利的状态,KW 槽不足时基本都以这个连携来回收 KW 槽并顺势制造有利的进攻局面性一需要注意的是这个连携命中空中的对手时

也会强制令对手出现地面受创的动作。所以组队战中队友在打空中连段的时候最好不要用这个套路,以免对手落地后用 360 反击。

**殘攻击**:发生快、命中后能直接将对手狭空带入连段、有后续派生招式等都是强攻击的忧点,此招除了用在对手被破防后,还可以用来确反对手的 360 攻击,对上中、重量级的对手时偶尔也可以用来抢招,灵活地运用此招能给平均火力偏低的玛蒂尔达增加不少额外的输出机会。

《空中》KW 弱弱弱弱:连段中的主要伤害来源,注意 KW 弱攻击的横向判定较为薄弱。 基本只能连段的组成部分。另外由于招式之间的空隙非常大、任意一段被防后对手都可以轻易回避掉后续的攻击,所以也不能将其作为破防的手段。

360 攻击:360 攻击后的硬直比一般角色的 小。面对大部分角色时被防或挥空后都不会被 对手以强攻击来确反,但要注意此招对上方的 判定几乎没有。如果对手有意识地在压制中以 跳跃来防备 360,那么就要减少此招的使用频 率。面对爱铃、铃铃和飞铃时尤其要注意。

# 实用连段推荐

强弱·对空攻击·空中弱→空中 KW 弱弱弱弱 强·弱·任意方向+弱弱·弱·KW 弱弱弱弱 [强·弱强→对空攻击·空中弱→延迟空中弱 (落地)]×N

# 实用行动

關攻击连續:严格来说里奥是中量级的角色,但弱攻击连携更贴近于轻量级,速度快间除小的弱攻击连携虽然攻击力较低,但用来压制或蓄 KW 槽都非常好用,加上收招硬直较小的特点,用来防备对手的360 攻击也有不错的效果

程攻击:通常连段和无限速的起始招式,被防时也可以派生出后缘的弱攻击来减少自身的劣势。注意 强弱强的连携基本可以忽略不计。 因为最后一段攻击命中的话无法再继续打连段,而且招式的硬直很大。

KW 騎騎騎騎 : 四段攻击全部命中的话伤害可观,Lv.3 的时候最后一段攻击还附带感电状态,有机会时可以考虑在连段中以此套路来收局。缺点是命中地面的对手时对方可以利用 360 来反击,由于 KW 弱的硬直比较大。一般较难躲开对手的 360,所以量后将对手浮空后再衔接此套连段。

KW 强: 单发的伤害不低,近距 痛命中时自动派生出大伤害的后续 招式,進中全身无敵不会被其他对手打斷。剛体的发生速度是全角色中最快的级别,遇到以弱攻击连携进行压制或试探我方的对手时可以利用此招来反击。招式本身的收招硬直不大。挥空时也不至于陷入被使直来的技确反的局面。

神刺攻击:招式的移动距离非常远。发生快收招也快。命中后会将对手浮空。如果以尖端命中还能重接以弱攻击带入后续的连段。此时以将其作为快速移动的手段。 追击逃走的敌人时也非常衰效。他一需要注意的是使用时尽量以尖端来触碰对手。否则近距离被防后自身较为不利

延迟躺:在弱攻击连携的前三段 中都可以派生延迟弱攻击,压制时可 偶尔以此来打乱对手的防御/回避节 美,命中时直接将对手浮空,之后可 进行追击。招式在后退的途中还可以 按防御罐来取消攻击的动作,因此玩 家可以在后退的过程中根据对手的行 动来判断是否要取消招式。



# 实用连段推荐

强弱 →弱弱 → KW 弱弱弱弱 强强 →对空攻击 →空中 KW 强 冲刺攻击尖端命中 →弱弱弱 →冲刺攻击 弱 • 弱强 →强弱 →对空攻击 — 空中 KW 强

(强弱→对空攻击→快要落地的瞬间空中 KW 弱)×N

# 实用行动

KW 轉轉轉: 招式的判定大、覆盖面极广。前 **《南泉攻击任理》他命中村科李翀会详密统程**制 藏下來的領式打斗。加玄宗會亦思求。進進他則人 B. W. 一直经常值一进干掉数个对例 形外空膜项 上部被防护至全面复作对手被防,下过增重之间 前窓際。对事司以利用因並維持。則出資調河撤 **小東少量於時的收採從直,斯爾特在出版目的** 止非軍消滅分收特項重

则以事最大善力:伤害力是游戏中的顶级级别。 医连接能 年477年一位 一页以孙承中最级以刊的 4、把实体演出党器宣称制义, 满县等以两时对制。 

爬遊攻击: 巨牛的行动比较缓慢,中远距离 前無限利用突进致由非強补確加上的費詢。與通 秋浦一张推力的时间非常塘,但适合作马中联到 前更能技术另外如果能依据掌握发动的时候。可以 **惨突进攻击作为高速移动的手段。营满后的造**蹈 性能非常强,混战时可以考虑从远距离偷袭对手

# 实用连段推荐

KN 弱弱→防御取消硬直 →弱弱强

対空攻击→ (弱弱・弱)/ (弱弱・冲刺攻击) /(弱弱强)

KW 弱弱→防御取消硬直 · KW 弱弱 ·防御取 消硬直→弱弱・弱

Lv2 限定: KW 弱弱 +防御取肖硬直 + KW 弱 弱弱

Lv3限定:(KW 弱弱 +防御取消硬直) x3 + 弱弱・弱

爆气状态中:(KW弱弱·防御取肖硬直)×N

**廖中K所谓:然只有一次影观:保模型** 力不俗且范围广。破防值也惟得为佛术。 还是单挑时都非常好用。用来确反对手的 360 也 有不错的效果

**建** 虽然发生速度较慢,但途中附带对 弱攻击的刚体效果。因此可以用来打破轻量级对 手的近身弱攻击连携压制,不过招式命中对手后 基本接不上连段是该招的一大弱点



季齢 31を財務脳制移植至5、糖躯体中、至今世有4年

类别 生机器人(只有脑部是人类的部分)

**与高 288厘米 体重: 1300公斤** 

K er Weat on JETハンマー ( Jet Hammer )

强弱 ·任意方向+弱弱弱·弱 ·冲刺攻击

强·对空攻击·空中KW弱弱·空中KW强

强 •对空攻击 •空中弱 •延迟空中弱 ( 落地 ) •弱弱弱强

强 +对应攻击 ·空中弱 ·延迟空中弱(筝地) ·强弱 ·KW弱弱弱弱

王龄、32% 类另, 年机器人

**身高 21c 學米 体質 310公斤** 

er Weapon テスラ・フリッツ(Tesla Blitz)

**爬進玻璃**。斯力状态中处于刚体状态,可以兼 影楽時付对可的原珠古道排,是有拉的平均改造所 快,需要适当地利用突进速度铁的招式来警告对手 不要胡乱拿近。不过最大蓄力命中对手后的派生动

作并没有无敌时间,被防时的话则 可以一击将对手破防。因为突进速 度很快,在组队战中可以在队友的 连段结束后以此招来追击

**延迟器: 类似于黑奥的延迟**弱 攻击。后退动作中同样可以按防御 键来取消动作,另外动作的整体迹 度比里奥的快,所以迷惑性更强

破防值高也是此招的---大优点

神刺凌者: 招式的收招硬直非常小。攻击距离比 里臭的冲刺攻击更远。命中时不会将对手浮空,可以继 续压制,中距离时用来突袭或者蓄积破防值都非常好 職、也可以作为非当的手機。使用對也更特無實控制 在尖端命中对手的位置。否则被防后的硬直会加大。

₩ ₩ : 攻击距离远、中距离命中后也会派生 B接式量KW 强度者的优势所在,成功有利所被 防或者用来确反对手的 360 挥空都非常强力。另 外招式本身的破防值极高,就算面对重量级的对手 也能一击破防,KW槽在4格以上时此招极具威胁。

**阿州·羅斯**索:虽然舊力时间较长从而降低了使用 **,凡此,他此代於龍東由更远的攻击從高以及更資的** 伤害足以弥补速度上的劣势。混战时非常活跃的招式。

命中时就算没有源生后续的招式也有着不俗的威 力,混战时如果来不及使用蓄力系的招式时可以考 慮用此招从空中往人堆里扎。缺点是自动派生的攻 击力略低于其他角色的空中 KW 强攻击

空用行动

· 公司的通道中国分割技术空洞为约则 电新公司 制老实验得的对乎时可以被重不出后填的强攻制 基礎採用排冰空補供配合臺灣開來有種線否則 同外延迟到**建立的建物值很高。能**非法是了**用**排 嗎·舅的套路就能轻易地将对手破防。

**嘎攻击: 招式在攻击时会往前移动一小段距** 展,利用这个特点可以在中距离附以此程来更要测 手或事件为确長 300 擇空的茅鋪, 非量進距實利 **财手破防折电可以直接带通来有来带入库排而**。 黨往前移动一段距离。

神刺攻击:性能类似于至奥的冲刺攻击,攻击 是高特達于星春,简朴爾賈控制距离以撰式的尖譜 東接触对爭。如此一東被防制沒事才大的確實。他 中后则可以用弱攻击带入连段。

空中KW 票:多段判定除了可以用来牽制对 手斧。还可以在混战时作为掩护队友的利器,此外 快要茶地的钢钢空中心矿器吹出\* 电影大约部件 健中不可或缺的部分。

**顺** 疆:充满争议的一个招式,发生虽然不快。 但单发便能直接将对手破防,命中派生时的伤害不 化,由于液态范围非黑广。最被射而以利用尖峰的 判定同时对多个敌人造成伤害。不过此招真正的

厉害之处在于只要网战时有轻 微的延迟。那么在KW强攻击 命中派生完之后,可以立即再 用一个 KW 强攻击, 因为延迟 的关系极有可能再次命中,就 算对手选择防御来避免伤害。 也会被立即確防。如果在网战 中肆无忌惮地使用,那么就要 有被房主踢出房间的觉悟。



26岁 类别: 人类 身高: 197厘米 体重: 152公斤

Killer Weapon: 鬼丸&数珠丸 ( ONI MARU & JUZU MARU )

# 实用连段推荐

强弱 \*任意方向 + 弱·弱强 \* KW 弱弱弱弱

冲刺攻击·弱·KW 弱弱弱弱

冲刺攻击→弱弱弱・弱强 → KW 弱弱弱弱

强 ·对空攻击→空中弱·弱(落地)→弱·弱强 · KW 弱弱弱

强 ·对空攻击 ·空中弱 ·快要落地时空中 KW 弱(落地) ·弱·弱 强 + KW 弱弱弱



实用行动一

■ 据式的发生很快而且 攻击距离长。动作结束后的硬直也 非常小,確防值很高。作为突进技 而言性能极其优秀,利用移动距离 远的特点也可以作为高速的移动手 段。只要不是在近距离命中对手 那么基本都可以接上弱攻击和后续 连段,另外考虑到近距离被防的硬 直较大。所以冲刺攻击基本只在中 远距离时使用,此招还可以在敌方 包围的时候用来杀出重圈。

**斯基斯** 类似于杰克的延迟弱攻 **运,追尾性能一般但却是近战时的** 重要压制手段,由于破防值非常高。 合冲刺攻击有着极强的破防性 能、冲刺攻击→漏・弱的套路连重 最级的对手也能一次性破防。招式 被轻量级的对手防住时会将对手测 开一般距离。中、重量级的对手防 椰后也是我方占有优势。命中对于 后会将对方推开一段距离,所以使 用延迟弱攻击时量好是让对手防御

**顺姆 盟**。招式的威力非常大。 中后虽然不会进行源生。但由于持 读时间非常长。混战时可以一击命 中多个目标。除了攻击力高外,硬 防值高得惊人。对付轻、中量级的 对手能直接破防并以招式的持续部 分攻击对手。遇到重量级的对手时 则可直接破防然后打大伤害连段。 该招的弱点是追向性能一般。距离 稍远的话容易挥空

别攻击力的招式,和 KW 强攻击-**样命中后不会派生。招式的发生较** 慢且追向性能较差。凹招时容易被 对手直接跑开躲过。蓄力过后的攻 击距离是所有 KW 强奮力招式中量 远的,另外蓄力的过程中可以进行 缓慢的移动也是其他蓄力招式所没 有的优点。因此使用时可以一边普 **为,一边通过左右摇杆来调整招式** 的轨迹。

**慢慢** 威力极高,对手的体力槽 变红时可以直接以投技秒杀对手 另外投技可以同时抓取两个目标。 组队战时利用投技能为队伍争取短 暂的入数差优势。它的缺点在于发 生速度慢。对手习惯后基本都可以 拆投。因此一对一时较难发挥作用。 帽反在混战时拥有极高的牵制能 力。此外投技可以进行蓄力。蓄力 后的攻击距离非常远、移动途中还 附带对弱攻击刚体的效果。

# 实出行动一

**《古典**》动作基本和呈奥的一致,但速度不 如星奥的快。后退的过程中同样可以用防御来取 消动作。它是马克斯所有招式中为数不多的、较 为安全的破防招式。被防时微有利,可以继续压 制。命中时可以派生出强攻击来带入连段

■ 東 可用作确反对手的 360 或者是具 他的大硬直招式,被防后可以派生后续的强攻 击在推开对手的同时蓄积破防值。注意对手可 以利用回避来躲开并顺势确反。因此不可过分 依赖,被防后利用跳跃取消来减少硬直是相对

**繼續書灣,** 一般角色的强攻击蓄力为突进 攻击。而马克斯的则是独有的当身技。招式的准 备动作中附带对部分招式刚体的效果,起要注意 对强攻击或 KW 攻击没有防备。进入当身状态后 可以格挡除投技和 KW 强攻击意外的所有招式。 当身状态中可以随时按防御键来取消动作。当身 状态中比较惧怕对手的空中 KW 强攻击。相应 的对策是看到对手跳往空中后立即按防御键解除 当身,然后连续回避来躲开对手的攻击。成功当 身后可以立即用对空攻击衔接连段,另外进入当 身状态一段时间后,在当身成功时会附带感电效 果。不过有对策的对手一般会以投技来化解当身 技。我方要注意拆投

- 1 16 1. 5 要引 主制器人
- 身高 つ19原米 法章 フィット
- Kinar Weaper ポジトロン フレート テスラ・ブリッツ
- (Parr Base Tes 18 %

都中規中矩。途中附带对部分弱攻击 刚体的效果。对付对手的弱攻击连携 压制或者偶尔用来凹招都有不错的效 樂,招式的威力略大于一般的 KW 强

**沙岸** 中尉攻击在一定程度 上弥补了马克斯自身移动力偏低的不 足,招式具有一定的硬直,混战时不可 識用。该招有兩段判定,破防值还算 过得去,可以在弱攻击的连携后以冲 刺攻击来实现破防,但被防时如果不 在对手的正面,则有可能受到确反

**豐喇 KW 猫**冬近距离命中后会 **自动派生出后续招式。作为连段的** 收尾招式非常强力,不过网战时只 要有轻微的延迟。那么招式就极有 可能无法被系统判定为近距离命中 从而不会派生。威力也因此大打折 扣。量佳的使用时机是在对手进入 冻结或感电等无法行动的状态时直 接用此招来下血



强弱→弱弱→ 人 多弱弱弱

强 →对空攻击 →延迟空中弱( 落地 ) · KW 强

强·对空攻击·空中弱·弱(落地) +强弱 + KW 弱弱弱弱 强·对令攻击·空中弱·弱(落地) ·强弱·弱弱弱·冲刺

(弱弱・弱強) →強→対空攻击 →空中弱・弱(落地) →対 空攻击·空中弱弱·空中 KW 弱

强→对空攻击·空中弱・弱(落地) →强→对空攻击 •空中 弱弱 →空中 KW 弱 →对地攻击

# -实用行动-

屬攻击:强力的浮空技,发生速度快,确反对 ■ 560 東出的第三指揮 | 命中指可以重接 限施。而智能有其能強人的抵押外決環境的对學 79] 平的系统,任意一个在路台中是有两个直接 - 可亞波斯州鄉鄉州內港州油

延肅方向 + 署:莎夏的主力牽制技,装备技能 64 · 美"阿维波挥更好的第三匹制技事。而 手把衣裳粉刷在可以蘸新取消,但此在就很对于他 耐機如果養養到方使用了阿非戰棒效果的損或利 拼招的话可以立即跳起来躲过,然后再顺势确反。

KW 强:中距离的飞行道具,伤害可观,本体不 **。上游举攻所以此种权空下也没有未实物风险**。但 能会複雜和雜誌聯社並冷測。但要這個視點的推輸 时间比较长,如果附近有敌人的话不建议使用此招。

能中的於理:虽然悲哀有无限這。但何故时可 直查受探书所追问提高压力保心由于地使用。用外

类引: 人类 [ 装备 ] 特殊扩始来进器 ]

身高 171 軍火 体重 53K

\* Lar Weapon スノー・スパイクス (Snow Spikes)

的机会,所以主要的输出手段就是依靠空中 KW 强 DE NOTATION DE LA COMPANION DE 應。採果利果提供金進行起身的消費等則並会補 **电力的强攻也和大禁空**TILII

**申刺歌声:移动距离一般的突进技,**命中后会 **同時不動而一樣理測。等以在前國及原來古法博利** 的任意一般、弱强或弱弱强后取消使出,该招的主 要作用在于凭借那不低的確防值在压制中将对手 **林林,他就是在全地对对对了一次的原则,以** 没有硬實

**尼中蜀**:招式可进行连打,偶尔可用来牵制对 手。不过它的主要作用还是作为无限连的组成部分。 尤其是快要落地的瞬间使用空中弱攻击的时机一 定要熟练掌握。否则 KW 槽不足时难以输出伤害



強・強・(弱弱弱弱強)/(弱弱弱・弱强) 强→对空攻击·空中 KW 弱弱·空中 KW 强 対手浮空→対空攻击→空中弱・弱(落地)→ 最速起跳空中 KW 弱弱→空中 KW 强

对手浮空 · [对空攻击 ·空中弱·弱(落地) - 作品部1× N

往永加

11 % 5 3/

类片 生工編入

春英 14 (軍 x 体育 14°、 千

さんない リボルバー・

キヤノン Life of vert Cannon a

任重方向+ 鞘:攻击距离和发生速度还算优秀的招 、,在重招式和对手相杀后立即输入此招的话能快速地 **富級对手** 

疆域關臺:延迟弱强的发生极快,被防时会与对于 拉开一大段距离,延迟弱量的两段攻击的破防值都非常 高,面对轻量级的对手时弱。影强可以直接将对手破防 后面一段判定的打点非常高。对付喜欢从空中突袭的对 乎非常有效,此外是还再攻击到世就唯职严峻的作者但 **被广泛地应用到连段当中** 

神訓書書。虽然招式的攻击距离非常远,但被防 **《影響主都全種共享前五,圖北不清並作为享勢技术** 能用,它的实施生用有了非常外的私家和各个机会 以用此招来教急

IKW 購 :KW 弱攻击的有效距离非常远,只要第一 **《演曲中》即名居城的教教家自己统会教育中**。此 美自在本身属于四行差異的判定。所以和对手拼招对 基本上不会出现相杀的情况,控制好距离使用除了前 限制对手的行动外还是混战时的强力偷袭招式

顺 疆:城力虽然不高,但攻击距离比 KW 弱攻 · 医上部为后使用创造一步地医伸起前,是指用APM 稱攻击配合使用可以在混战中起到强大的支援效果

强·对空攻于·空中KW弱·空中KW强

强一对空攻击·空中弱·弱 落地)·弱弱·弱 ·( 对空攻击·空中 K W 弱弱 ) (空中 K W 弱 ·空中 K W 强 )

强强·对空攻击·空中弱·弱(筝地)·任意方句+弱弱·弱→对空攻击·空中KW弱·空中KW强

强·对空攻击·空中弱·弱(著地)。最速起跳空中弱弱(著地)·kW 弱弱弱弱

强·对空攻击·空中弱·弱(答地)·任意方向+弱·弱·对空攻击·空中KW弱→空中KW强

强·对空攻击·空中弱·弱(客地)·强·社空攻击·空中弱·弱(客地)·弱弱·弱强·KW 弱弱弱弱

强 ·对空攻击 ·空中弱 · 弱( 落地 ) ·强 · 对空攻击 · 空中弱 · 弱( 落地 ) ·强 · 对空攻击 · 空中弱 → 空中 KW 弱 · 空中 KW 强

# - 实用行动

**财业攻击:欧安吉的对空攻击动作和绝大部分 美生的不同。唯一个地球形的金融中间。相对那些的** 止身体非核。使用海当的证可以企利用的还领空间 间直接利用此招来转守为攻,就算没能反击成功,潜 **医祖王分孙林法里不证于我来到了副师一里自 医以射弧液 电机火后被连**机

冲刺攻击: 冲刺攻击的距离并不远, 而且招式 而发生则使也不快。不过直生后的爽地追定便快。 能推會中国平后可以带入建設。推安市快速使秀的 

空中 KW 翼: 欧安吉的代表招式之一,属于在 **业并企业和社会制度使用的知识。他还是就只有** 前外是個數在印度計畫並而广播企業方字號。其 **毫是非洲还是北峽中都有首领裔政府份推。河**泉道 建加州 计分子 化帕纳丁利 計劃 经是:据学者 非特别 果也非常出众。命中后对手不会被吹飞到很远的地 方。而是在附近倒下,此时我方可以上前起攻

攻击: 欧安吉进入 KW 状态后如果 **通信内外加加,那么一种时间层空间**。 态进行高速冲崩,冲刺的途中输入 KW 强攻击的指 令后会发动没有准备动作的冲撞攻击。冲撞的判定 非常大。成力略低于一般的 KW 强攻击,利用这个 特殊冲撞可以从远距离突然加速来突袭对手。注意 EXION RESIDENCE MEMBERS TO THE 的效果

# 实用连段推荐

强・对空攻击・任意方向・弱弱弱・弱強 强→对空攻击。任意方句·舅弱弱·弱。KW 弱弱弱 强·空中弱弱(喜地)·最速起跳空中弱·空中 KW 弱 冲刺攻 5→任意方向 + 弱弱弱・弱 + KN 弱弱弱



生齢 かり

类》: 人类 突变体

导高: 2\*8 5℃厘米 体重 15C - 300公斤

\* + West r # · ジュース | The . sce |



年龄, 19岁

类别;人类(穿着带有特殊感应器的服装并佩带着暗器)

**身高**; 170厘米 体重; 45公斤 Ker Weapon; 炎龙 (Youlding)

# 实用行动。

空中弱攻击的破防值很高,对上重量 ■新聞手时空中弱(落地)→弱・弱强的套路能直接 表方破防,之后可以选择简单粗暴的 KW 强攻击 出。又或者是其他无消耗的连段来回收 KW **顺用的破防套路:1. 啊· 影强, 可直接对轻量级** ■●●●现破防 2. 空中弱+空中 KW 弱,对手防 MPS中 KW 弱来追击,遇到轻量级敌人时同样可 **以及这种服务一次性破防 3. 在延迟弱强的连携中** 中 KW 弱进行追击。

**三提賽** 延迟弱攻击主要在近距离的压制中增 加破防值,它可以在弱攻击连携的前面四段攻击后 使出,因此灵活性很高。因为之后还可以追加强攻 击,所以对手一般不敢胡乱抢招,此时就可以考虑再 次用弱攻击连携。弱的套路来破防

空中 KW 覇: 中距离的奇袭招式, 出招后要确 认招式是否命中对手,被防后可以用落地弱。弱强 来实现破防,命中时立即在空中追加一次 KW 弱攻 击来输出伤害。另外空中 KW 弱的破防值相当于 延迟弱强中的强攻击,如果正好以空中 KW 弱破 防,那么可以在落地后直接用 KW 强攻击输出。

**顺便** 中远距离的攻击手段之一,原 子的横向判定一般但距离较远,本体不用上前进 攻所以挥空时的风险也比一般的 KW 强蓄力攻击 要低,蓄满时有两段判定,第一段会将对手破防 第二段则会轻微地削减对手的体力

空中弱(落地) ・任意方向+弱弱弱弱→对空 攻士→空中 KW 弱弱

强 •对空攻击→空中 KW 弱弱

强·弱·对空攻击 ·空中 KW 弱弱

空中弱(落地) +任意方向 + 弱弱弱 · 弱 ·冲刺攻击 强·弱·任意方向+弱弱·对空攻击→空中KW强

# -实用行动-

● P K W 및 攻击距离极远,判定范围也很 ,中距离时用来突袭或者试探对手都非常好用。 如果以指式的暴风部分命中对手。可以重使推定 压缩连维。据此使用时要对距离利一度的规划 提款攻击力不及统体们的空电似化器 但是来确 反对手的 360 时间样要荣

**三运溯** 招式的动作类似于铃铃的延迟弱 强。在延迟的的夹进油作中企业有规管的无效时 间,此招的是法基本电视转转抽模局,主重房末期 程確防推

查中籍:现出那尚非常运物类进费。非中央证 以直接用任無方有平明進去。何为本身已经有領 中长洲哥这种较为重力的夹进技。但此空中等创 命中獨报相对被從。亦过飞转的行动非常依賴代則 情,所以经常会出现 KW 積不足的情况,此时就需

要用空中弱来过渡一下。

**WW 量**。此格的射程 比想象中的远不少,招式 的发生也较快,对上轻量 级的对手时可以在对手 **帕到液油油排压等中**源 **心利用 4W 強制 移約期 基度果实验包对**型

### KW 雪量大管灌溉

教的绝大部分招式都有 動物場的政治維育。極此 **《阿基基大雅方的》** 軍事反倒是長中報中報

能拥的优势在于额铁的夹进速度、混战时适合在 **电选定高值要准大。据读有多数判理/法也非用** 學生后的硬直异带人,後有事物便繼的活品資本 **亚型放射用**。 10/2 对形态的连触处果他而大照应 地发挥该招的胜能。

# 实用连段推荐

空中 KW 弱以 暴风部分命中(落地), 任意方向 + 弱弱弱·弱·冲刺攻击

强・弱→任意方向+弱弱→对空攻击 →空中 KW 强

Lv 3 限定:强·弱→任意方向+弱弱弱 ·KW 弱弱弱弱(冻结) ·任意方向+弱弱 弱 · KW强

Lv 3 限定:强·弱·任意方向+弱强 → KW 弱弱弱弱(冻结) +空中 KW 强

360 ·空中 KW 弱(落地) ·任意方向





手部 20多

搏神的碰撞使果果非很多,能承上快狠难入!

前 化再次加热堆排除桶 一被作业对单。此外前 **建设自在收损时都开以准长取消。此中性非不可** 

**《宣报测法整治节·直测》。由超过抽样或标准** 

整中化砂锅: 更快的铁心排河。只要消积!

类有,人学,穿鲁带有特殊感言器 於海拔共傷事類組織)

身為 171 順米 体重 45公斤 Wearn # # (7 cng)

空用行动

**美神和最势的攻略中提到的应用外。还可以在前後由连集** 医制的途中观察对乎的行动,看到对于维金的动作对面 **顺用减迟等的动作来由动弯端**;

MA 現本主義 - 本子保証的集件 長書、開表 i - 3 円

# 实用连段推荐

弱弱弱弱 + KW 弱 +对空攻击 +空中 KW 弱 空中弱(落地) +弱 +対空攻击 +空中 KW 弱 强·弱·KW弱→对空攻击 +空中KW弱 强·弱→弱弱弱弱 +空中 KW 弱

强强 → KW 弱弱弱 →弱弱 →空中 kW 弱

墻壁附近:强强→KW 弱弱弱→弱弱弱→KW 弱→对 空攻击→空中 KW 弱

■ 代報:種數量換來發高的數量方。相或的判定率 **並使用。此第从何斯接地到川手也能企業非中**: 明 距离时用来突袭或者靠近对手都非常强力,此招 也经常作为连段的收尾招式。

**三中期**。虽然没有追向性能且移动距离一般, 但 KW 槽不足以发动空中 KW 弱时就要依靠此 招来进行立回,基本应用可以参考姐姐的攻略。

編制 为了确保时常处于 KW 槽 1 格以上的 状态。周围没有敌人时不妨用挑衅来回复 KW 槽。

手后会处在对手的背面,起攻时不用防备对手的



# 道格拉斯 年龄 推定为180岁 类别, 坐积器人 身高 240厘米 体重。1850公斤 K. ler Weapon: ザ・ツインズ (The Twins)

釋·霍:强攻击后的延迟强在后退的过程中和 **富重高事態中的影響講一神可以按於舞雜来歌道** h作。可用来的作对字的:398; 再请《报还可以》 来确认强攻击的命中状态。一旦招式被防就利用延 || 防御取消的套路来避免强攻击被防后出现 的硬直。另外延迟强的两段攻击全部被防住时的 **一下的值极高,面对重量级的对手时也能直接破防** 

投技:投技可通过蓄力来延长攻击距离,不过 顺算不蓄力,通常状态下的投技距离也是全角色中 的權利。授技物件鎮東亞,如果对手使用起毒 攻击的话,我们可以用连段推荐中的最后一条直接 將所有級别的对手秒杀,又或者是站在对手起身攻

的距离以投 技来确反对 对手翻滚后 再起身则可 以用蓄力投 技来给予对 手压力

击无法命中

KW 强(量大蓄力): 魔力巨大, 命中后自动派 生的招式对距离的要求不高,在混战时非常实用。 如果没能派生。附带贯通属性且判定范围较广的 冲击波也能一击命中多个敌人。如果要蓄力使 順,那么就走這著力至最大的仗意。對為非最大軟 态的威力还不知通常的 KW 强,攻击距离也不如 KW 强, 近距离命中时也不会派生, 实用性大打折 根。量大蓄力时的攻击力高。距离也还算过得去。 但考虑到蓄力时间很长的缘故,就泛用性而言还 是不如 KW 强。

空中 KW 騙: 道格拉斯的移动速度偏慢,而 突进速度优秀的空中 KW 弱攻击便是他核心的突 进技,使用时要将距离控制在刚好能以招式的暴 风部分攻击到对手的位置,因为如果以本体的攻 击接触到对手后会增加自身的滞空时间,这就相 当于增加了自身的硬直,混战时较为危险。暴风 部分命中对手后可以带入连段

空中 KW 强: 压起身的强力招式, 命中后可 以配合空中 KW 弱攻击带入伤害极高的连段,如 果对于背靠着墙壁附近,也能直接以其他的地面 招式追击,此招配合投技或者在混战中对手被队 友的投技命中后时使用有着极高的圖劃

### 弱弱强·KW弱弱弱

强·对空攻击·空中弱弱(落地)·弱弱强·KW弱弱弱

强·对空攻击·空中弱·空中 KW 弱(落地)→任意万向+弱弱强·KW 弱弱弱

强·对空攻击→空中弱弱(落地)→最速起跳空中弱·空中 KW 弱(落地) →任意方向+弱弱强→ KW 弱弱弱

空中 KW 弱以暴风部分命中(落地) +任意方向 + 弱弱强 · KW 弱弱弱

空中 KW 强( 落地 )→空中 KW 弱( 落地 ) ・任意方向 + 弱弱强 → KW 弱弱( 弱 )

# - 字用行动-

KW 强:加盖尔的角色性能和通常技基本和 加尔达相同,主要的区别在于 KW 攻击。其中最明 量的就是 KW 强攻击,发出去的飞行道具判定非常 大。和加尔达的 KW-强一样近距离命中也没有派生 动作,另外由于招式只有一段判定,所以不用担心 招式能否全数命中。输出的伤害非常稳定。命中中 量级的敌人也能打掉对手半管鱼。攻击力大于一般 的 KW 强攻击。

此外招式的破防值也很高。混战时偏袭或者卑 機时先置使用都非常强力。

空中 KW 寫:性能类似于巴隆的同类招式。虽然 命中后对手不会浮空,但招式的发生速度极快,可以和 冲刺攻击并用作为强力的中距高突袭技。它也是空中 **连段的主要组成部分。被此招命中的对手,会被很快地**  THE PARTY OF PARTY REPORTED BY 身失敗,可以用强攻击和后续连段继续追击。

KW 强蓄力:和加尔达的 KW 强蓄力一样是 没有派生攻击的远程招式,虽然威力不受距离的剿 响,但最大善力后也只能打掉中量级对手 40% 左 能的转列。被此为靳嘉琳进于加尔达特和分别世 力,不过由于判定巨大,可以同时命中数个目标。所 以非常适合在中远距离作为支援队友的招式来侧 **《善力途中也可以进行移**源

KW 胃弱弱:招式的演出效果和加尔达的不 同,但性能基本相差无几,攻击距离和范围同样仍 赛。也是混战时的常用招式之一

# 实用连段推荐

强弱→对空攻击→空中弱 ·空中 KW 弱

强弱 →对空攻击 →空中弱弱(落地) →弱 →对空攻击 →空中弱 →空中 KW 弱

# 1500 年龄, 类别: 机器人

身高: 250厘米

体重: 1140公斤

Killer Weapon: プラズマ

· 7-A (Plasma Arm)

贝优妮式



年齢、500岁以上 类别:魔女

身高; 11 951cwh ( owh为魔女的专用计量单位 )

体重: 46/uww (uww.为魔女的专用计量单位)

Killer Weapon: ウィケッド ウィーブ (Wicked Weave)

KW 强: 贝姆的招牌招式之一。虽然发生速度一般,但 伤害极高且自动派生的距离限制不高。基本上只要不是尖 **嘴部分命中都能自动派生,是一般连段的常用收尾部分** 

吃中 KW 菁: 因为 KW 强攻击过于强悍而经常被忽 嵴的另外一招神招。它的发生速度快且距离优秀,单发的 成力也不低,此外招式的破防值极高,两发可以直接将轻 量级的对手破防。中、重量级的对手可以在两发后再随意 4—发一般弱攻击以外的招式即可破防

神制攻击:虽然命中后基本上无法带入连段,但招式 的攻击距离很远且发生速度快。组队战中非常适合用来看 场。不过需要注意如果不能以招式的尖端接触对手,那么 被防后自己较为不利。

KW准量大量力:混战中主要在远距离突袭时使用。 绍式有两段判定而且附带贯通属性,能同时命中多个目 标,使用时要控制好距离,尽量保证在中远距离使用,太远 的话第二段判定容易挥空

投技:投技动作结束后,我方会处于非常有优势 的起攻状态,如果对手的起身方式不正确,可以直接 用大伤害的连段重创对手,对上轻量级的敌人时可以 將其利杀。中、重量级级别的敌人也能将其打至濒死

# 实用连段推荐

弱弱强→ KW 强

强·弱 + KW 强

弱弱强强 → KW 弱弱弱弱

强强→KW 弱弱弱弱

正面投技→强 +对空攻击 +空中延迟弱(落

地)→弱弱强强 → KW 弱弱弱弱

任意方向+弱+[对空攻击+空中延迟弱[落 地)→弱弱强]×N

# 金成說指南

# 简易流程

- 1 先以 Normal 难度打通故事模式中黑或白的任意 一条路线,途中争取不要在任务中死亡,意外挂掉的 话就读档重打吧。
  - 2 以 Hard 难度打通另外一条路线
  - 3. 利用选关来完成两条路线中没有完成的任务

基本上完成以上的三步后就能取得游戏中的绝大部分成就,没有解开的可以对照后面列出来的成就说明逐一解锁。没有特别指出的都可以通过选关来完成

成就数量	1000 点	/50 个
难度	**	
在线成就点数	无	
全成就所需时间	20 - 25	小时
有无会错过的成就	无	
有无不影响成就影	符得的秘技	<b>无秘技</b>
有无成就 BUG		无
特殊要求		无

### 训练完了

10a

10a

完成教学中的所有课程

# BLACK SIDE 酒场の街に静寂を 態点

打通 Normal 难度下 BLACK SIDE 的 STAGE1

### BLACK SIDE 海上保安

打通 Normal 难度下 BLACK SIDE 的 STAGE2

## I BLACK SIDE 暗の街に光を 形点

打通 Normal 难度下 BLACK SIDE 的 STAGE3

# ■ BLACK SIDE 砂嵐を越えて10点

\*\*\*\*\*\*\*\*\* 打通 Norma 难度下 BLACK SIDE 的 STAGE4

# Mark SIDE 全ての終焉 27

打通 Normal 难度下 BLACK S DE 路 线的所有章节

# WHITE SIDE 酒场の街に静寂を 10点

打通 Normal 难度下 WHITE SIDE 的 STAGE1

# WHITE SIDE 海上保安

打通 Norma 难度下 WHITE S.DE 的 STAGE2

# MHITE SIDE 暗の街に光を刊。

打通 Norma 难度下 WHITE SIDE 的 STAGE3

# WHITE SIDE 砂岚を越えて 程点

打通 Normal 难度下 WHITE S DE 的 STAGE4

# WHITE SIDE 全ての終焉 2個

MTGLI 打通 Normal 难度下 WHITE SIDE 路 核的所有章节

### ■ BLACK SIDE 酒场の街に静寂を (HARD) 15g

打通 打通 mard 难度下 BLACK SIDE 的 STAGE1

### M BLACK SIDE 海上保安 (HARD) も

Ling 打通 Hard 难度下BLACK S DE的 STAGF2

### TO BLACK SIDE 暗の街に光を (HARD) 15点

打通 Hard 难度下 BLACK S DE 的 STAGE3

# BLACK SIDE 砂炭を越えて (HARD) 鈴点

新文型 打通 Hard 难度下 BLACK SIDE 的 STAGE4

# I BLACK SIDE 全ての終焉 (HARD) 3 8 点

打通 Hard 难度下 BLACK SIDE 路线的所有童节

# WHITE SIDE 酒場の街に静寂を (HARD) 背線点

打通 Hard 难 度下 WHITE SIDE 的 STAGE1

# WHITE SIDE 海上保安 (HARD) 15点

打通 Hard 难度下 WHITE SIDE 的 STAGE2

# WHITE SIDE 暗の街に光を (HARD) TOTAL

扩泛设置打通 Hard 难度下 WHITE SIDE 的 STAGE3

# WHITE SIDE 砂炭を越えて (HARD) 15点

打通 Hard 难度 F WH TE SIDE 的 STAGE4

### WHITE SIDE 全ての終焉 (HARD) 線線点

打通 打通 Hard 难度下 WHITE SIDE 路线的所有意节

### ₹ 凄腕チェイサー

20 a

完成 BLACK SIDE 中的所有任务。难 度本限,可以选关完成

### 第 エリート队员

200

此。。★完成 WHITE SIDE 中的所有任务,难 度不限,可以选关完成

### 防御こそ最大の武器

10点

**矿石江** 故事模式中累计防御 10 次攻击

### 図 タイミンクか命

他点

ۅ 1。厂图 故事模式中累计回避 10 次攻击

### ( 柔の道

15<sub>Å</sub>

位于第二 故事模式中用投技累计干掉 30 个敌人

### ■ 血涂られたキラーウェボン わ。

₩ 女事模式中用 KW 攻击累计干掉 50 へ敌人

# 源 レイジ・レイジ・レイジ 特

故事模式中在爆气状态下累计干掉 5℃ 个敌人

# 調 魂のふつかり合い

134

### 7 オイルマッサージ

15 A

故事模式中累计拆投5次

建议在 Hard 难度 WHITE SIDE 的 STAGE4 中第一个主线任务甲刷,对手使用投 技的意识相对较高

### ジェビッグコンホ

得11点

故事模式中以 100 以上的连击数打倒 敌人

■ 游戏中累积连击数的条件非常宽松、玩家只要在一段时间内连续攻击敌人就能自然 币然地打出好几百的连击数

### 肉屋の主人

20 a

故事模式中以终结技消灭中、大型突变体累计达 20 次

只要将中 大型怪打至濒死状态、它们的身边就会出现绿色的圆环、此时靠近它们使用投枝即可,基本上会自动解开的成就

# 忍びの极意

装

谁

20a

企工企業 故事模式中在隐身状态下对敌人使用 背投累计达 10 次

图为道具的种类是随机出现的,所以需要一些人品,取得2~3次隐身道具就可以解开此成就

# | 手动诱导ミサイル

20g

在工程, 故事模式中接下直升机的导弹, 然后 再用导弹摧毁直升机

### 圖 掴んだら投げろ!

15<sub>A</sub>

本表表。故事模式中投掷场景内的物体来累计 击倒 20 个敌人

### 源床りついた时间

15<sub>d</sub>

並享養式中先以场景內外形像氧气瓶 的道具将敌人冻结,然后再干掉这个敌人

### 野时计仕挂けのドローン 15点

做事模式中将杂兵机器人打至自爆倒 计时的状态后,将它们丢向敌人,累计干掉5个 敌人即可

### 非人间爆弹

15<sub>A</sub>

故事模式中将携带人焰发射器的杂 兵打至自爆倒ut时的状态后,将它们丢向敌人, 累计于掉 10 个敌人即可

## 第 エースバイロット

154

**企业** 故事模式中控制直升机累计干掉 50 个敌人

# バーベキューパーティ

# 止まない統声

記点

15 8

**被求规则** 故事模式中以加特林机枪累计干掉 15 个敌人

推荐在 BLACK SIDE 的 STAGE2 中的第一个主线任务里刷

# 湯れたトマト

20点

故事模式中用来复枪累计干掉50 个 敌人

推荐在 BLACK SIDE 的 STAGE1 中的第二个自由任务里刷。

### 一炎の海

20点

在主義的 故事模式中用一发手體同时命中5个 敌人

### 地雷原

20a

**企** 故事模式中用一发拘束器同时拘束 3 个敌人

### 工 大渔旗

被锁

# 最终兵器

60 a

LITED 故事模式中在5分钟以内干掉 BLACK SIDE 的 STAGE4 中第二个主线任务里 的巨型机器人 BOSS

### 死刑执行人

場題。

以 KW 攻击击败故事模式中的所有 BOSS

**建**方置 详见下一个成就

### 燃え尽きるまで

40 a

以爆气状态下的 RUSH 攻击击败故事 模式中的所有 BOSS

只要以 KW 攻击或爆气状态下的 RL SH 攻击击败 BOSS,那么画面中会出现对 它的分数奖励提示,玩家可以籍此来确认自己 是否完成了目标 "所有 BOSS" 不包括巨型章 龟和巨型机器人,利用选关可以提高剧 BOSS 的效率,部分任务中会有 2 个 BOSS 同时出现,记得不要漏掉了 比较特殊的是 WHITE SIDE的 STAGE4中,第二个主线任务的 BOSS 是道格拉斯,将他打至赖死时战斗就会结束,玩家需要做的是在他体力剩下 1.3 左右的时候以 KW 攻击或爆气状态下的 RJSH 攻击来把他打成赖死,看到画面中出现了对应的分数奖励提示就证明目标达成了

笔者在这里提供一个列表供玩家标记已经用对应方式干掉过的BOSS的记录。此外,由于BOSS只会出现在主线任务中,因此任务的标示方法会和充程攻略中的有所不同,此如1-1的意思就是STAGE1中的第一个主线任务

### **BLACK SIDE**

1-1:巨 牛KW[	] RUSH [	)
1-3: 巴 隆 KW [	] RUSH [	]
2-1: 加盖尔 KW [	] RUSH [	]
2-3: 里 奥 KW [	] RUSH [	]
3-1: 铃 铃KW[	] RUSH [	]
3–2: ₹ KW [	] RUSH [	]
3-3: 马克斯 KW [	] RUSH [	Ì
4-1: 莎 夏 KW [	] RUSH [	1
4-2: <b>\$</b> KW [	] RUSH [	]
4-3: 马克斯 KW [	] RUSH [	]

### WHITESIDE

1-3: 杜尔加 KW [ ] RUSH [ ] 1-3: 加尔达 KW [ ] RUSH [ ]	
1-3: 加尔达 KW [ ] RUSH [ ]	
	1
2-1: 欧安吉 KW [ ] RUSH [ ]	
2-3: 杰 克 KW [ ] RUSH [	
3-1:飞 铃 KW [ ] RUSH [ ]	
3-1: 爱 铃 KW [ ] RUSH [ ]	
3-2: 欧安吉 KW [ ] RUSH [	
3-3: 马克斯 KW [ ] RUSH [	
4-1: 尼古拉 KW [ ] RUSH [	
4-2: 道格拉斯 - KW [ ] RUSH [	
4-3: 马克斯 KW [ ] RUSH [	)

### RED SIDE -

(BLACK): 里奥 - KW [	] RUSH [	]
(WHITE): 杰克 – KW [	] RUSH [	]
最终BOSS-BLACK: KW [	] RUSH [	]
最终BOSS-WHITE: KW [	] RUSH [	]

# 一部 オールコンプリート

JUA

**设** 解锁游戏中所有可使用的角色, 贝优 邺塔除外

①、)》
可参考前文的故事模式指南部分以及 页面下方的 TIPS

# | マックスアナーキー

60<sub>A</sub>

(五) 任意难度以任务中一次不死的前提下 打通任意 - 条路线





# 系统说明

# **垦**本操作

左摇杆	移动
右摇杆	转动视角
LS	选择/切换任务路线
Y	进入/劫持车辆,对话
A	滑行/攀爬(障碍物前),长按为奔跑
十字键↑	使用电话
BACK	打开地图
START	主菜单
10	**

750	[
左摇杆	移动
右摇杆	切換目标(锁定目标时)
LT	锁定目标
RT	投掷武器(手持武器且锁定目标时)、贴身摔(抓取时)
RB	长按拾取武器
Y	反击(手持道具时只进行躲闪)
В	抓取敌人/利用环境(抓取时)
×	轻拳, 长按为重拳或者高踢
A	长按奔跑
	长按丟弃武器

20000000	The state of the s
LT	瞄准
RT	射击
LB	进入/离开掩体
RB	装弹
	拔枪 收枪

- American	(PA)
LT	刹车,倒车
RT	油门
L.B	长按瞄准
RB	射击
LS	选择/切换任务路线
RS	鸣笛
Υ	离开载具
В	手刹,长按为溧移
X	撞击
Α	长按保持跳车的姿势
	切换电台,长按为调节音量



# 任务祖天

游戏中绿色代表主线任务,蓝色的代表警察任务,其他都属于支线。 不少情况下需要玩家先完成警察任务才会继续出现主线任务。玩家可以 在大地图上对指定地点按 A 标注,系统就会给出最佳到达路线,这是现 在沙箱游戏的必备要素了。

地图图标说明		
0	主线任务	
	警察任务	
<b>6</b>	Favors支线任务	
<b>3</b>	街头赛车	
	服装店	
	奏车厂	
P	停车场	
n	卡拉OK	
	<b>斗鸡场</b>	
	地下格斗场	
2	<b>茶馆</b>	
*	按摩店	



# 车辆相天

本作的劫车有两种方式,一种 普通沙箱式的直接按 Y 抢车,另 外一种则是按住A后, 再连续按 A 跳到对方车上 具体会根据玩家 驾驶的车辆不同发生改变。在骑 乘摩托的时候会变成蹲起的状态, 可以从目标车辆背后跃起 而在车 辆内时则会打开一旁的门, 玩家

必须从侧面扑向目标 游戏中车 辆在抢后只能临时驾驶。只有在 卖车场购买后才能去停车场选择 此外本作的快捷移动方式为打车, 靠近出租按住丫可以选择想去的 地点,不过并不是任意地点,该 处必须有特定图标才能前往,并 且会花费身上的金钱

# 战当识明

### 肉搏战斗系统

如果在游戏初期的肉搏中一 陈猛攻。那么很快就会体验到猛 虎架不住群狼的滋味。所以无论 是在发动连续技的过程中或是抓 取敌人的状态下。 都要注意及时 进行反击(载人身体呈红色时拉 Y)。游戏的反技判定不如蝙蝠侠。 在提出动作后有很大的硬直。不

过却可以在攻击中臟附插动。事 **M. III** 使战斗难度大大下降 游戏的核心是利用场景中的各种 环境前可以直接将他们一击必杀 战斗思路便是先用环境杀敌。然 后解决剩下的:按住 FIB 拾取敌人

### 

高的敌人发动更有效的攻击。不过此 时接丫只能进行躲闪,没有反击效果 后期将雕像还给拳镇,逐步习得新的 招式可以让战斗如鱼得水



SECTION AND ADDRESS OF THE PERSON NAMED IN COLUMN

取时)

→长:	按X		扫堂腿
- X	▶长控X		勿卷 ( 抓

1	1	13.77	1-1-1-100
X	٠X	→长按X	勾拳 (
Χ	→X	→长按X	撞膝
X	٠X	+X +长按X	便, 踢
Y	·Y	とくと、大体と	~k 98

游戏中除了小弟级别藏人外 还有其他四种类型的对手。下画 **顺带大家了解一下不同对手的**特

比小弟能力稍强-所有类型的攻击对其依然有

Acres Clear | Difficulty 不要对其使用蓄力时间较长的攻 啬。采用轻拳连击和反击的攻击 方式量为稳妥

政击伤害较富。畸討又能招架得 住几乎所有连击技能;弱点是无 法防御抓取,利用勾拳或者贴身 霍可以轻松得其战胜

家既不能对 Grappler 的抱葬动作 发动默认反击。也不能对其进行 抓取。当被敌人抱住时注意使用 QTE 进行排脱和反击;Grappier 的弱点是无法防御抓取外的任何 攻击。多使用書方的连续按可以 对其造成不小伤害

### 枪械战斗系统

本作的枪战与大部分第三人 **你射击游戏类似。进入枪战就会** 变成量血系统。一段时间不挨打 体力会自动回复。但只能恢复到 特定血量。游戏射击部分量大的 特色为跨越掩体射击。跨越掩体 后会进入类似于弹时间的慢动作 效果,玩家在此状态下可以更容

侧杀敌。算是本作枪战的精髓 需要好好利用这一点。此外游戏 大部分情况下是从空手状态下进 入枪战的。所以首先要做的就是 夺取敌人手中的武器。被B用投 技直接抢夺。或者跨越掩体后非 对方扑倒都可以拿到武器。玩家 在没子弹的时候也不妨尝试一下

### 气场和

无论是肉搏还是枪战。玩家 在战斗中有好的表现都会增加气 场槽。气场槽满后可以徐徐恢复 沈传的体力。略微增加攻击力。 并且可以对原先无法使用投技的 放人发动投技。是比较重要的系

统。肉搏战需要玩家多变化不同 的动作。战斗越华丽流畅,获得 的气场槽越多。多使用环境系列 以有效的增加气场槽。枪战则是 ----



# UPGRADES

~ 始技能 PHONE 可以使用手机 上排1 FAST DISARM 缴械敌人的过程中不发生争夺 - #12 SLOW MOT ON FOLLOW U 特枪缴械或击中敌人后,长按LT可以进入子弹时间 L#13 RECOIL COMPENSATOR 枪械后坐力减小,射速提升 LARA INCREASED FOCUS 增加特枪翻越障碍和缴械时的子弹时间 # # 5 OVERPRESSURE AMMO 使用+P标记的子弹上弹,增加射击伤害 下#1 SLIM J M 在不触发警报和打碎车窗的情况下迅速盗窃车辆 在持枪并高速行驶的情况下使用跳车技能后进入子弹 下排2 ACTION DISMOUNT 时间 被警察围堵的情况下使用跳车技能可以降低通缉等 下排3 ACTION HUACK REDUCED HEAT

下排4 INCREASED RAMMING 增加开车时的撞击威力 MI PO CE PUNK KE



按Y进《下反击 HELL STRIKE DAMAGE BOUNS 增加玩家的肉攒伤害 - 排2 SJRPRISE EXCHANGE 附續时按住LT+A翻滾泵敌人后方 上排3 MELEE WEAPON SPRINT 奔跑时可以发动威力更大的近战武器 : 排4 CHARGE K CK FOLLOW UP 解钟基础刺跳体术之后的跟进攻击(长按X→X) 上排5 MELEE WEAPON BOOST 提升近战武器的攻击力和持久力 F##1 STR KE RES STANCE 降低非持續改善計玩家造成的伤害 THE RISING K CK 被击倒后按X可迅速起身 下排3 MELEE WEAPON RES STANCE 降低近战武器对敌家造成的伤害 反击失败后的硬套时间缩短 反击失败后能快速避免 下排4 COUNTER RECOVERY

THE CL MBING ELBOW

# **MELEE TRAINING**

T 始体术SAEEP K CK	能經倒多人的利達師 X ·长接X
上排1 CHARGE KNEE STUN	有眩晕效果的撞膝,X→X→长按X)
上排2 STUN STRIKE FOLLOW UP	有眩晕效果的跟进攻击(X·X·长按X·X)
上排3 SPINN NG HELL KICK	对正面多个敌人造成伤害的回旋踢 X -X -X -长柱 X)
上排4 JUMP NG POWER ROUNDHOUSE KCK	增加旋风踢的威力(X ·X ·X ·长按X)
上排5 DOUBLE JUMP KICK	高跳双前踢(A+X -X)
京排 TACKLE STR KE	截锋式攻击:长接A+B扑到敌人后接X;
下排2 LEG BREAK	对周围敌人起震慑作用的断腿攻击 (B·X·长射 X)
下推3 DISARM TAKLE	扑到敌人后将其缴械(长按X B,
下排4 STUN GRAPPLE FOLLOW UP	使用带有眩晕效果的体术成功击倒敌人后长按B
下柱5 ARM BREAK	野臂攻击、B·X·X·长楼XI
E ## #DIMANAK	A STATE WET D.V

招式心得。[[X]→X]→长按X →X)这招可以秒所有普通杂兵。建 议早日学会。 (※) → ※ → ※ → 长按 ※ )回旋踢的范围很广。可以用来对 付不少不能用投技的摔跤型敌人。可以震量周围的关节技也可以一用,



使用投技的情况 下 肿选后连维 攻击两次的飞舞 速度,部分情况 能踢到对方的攻 建议早点学

5. TOUGHNESS

BETTER

7 UNINTERRUPTION

9 UNSTOPPABLE DA1 LC

# FACE ADVANTAGES 气场效果

气场槽(地图右侧黄色进度条)爆满后自动触发,降低敌人攻 1 FACE METER 击欲望同时恢复体力 2 FINE FOOD 所有食物以及京茶的有效时间翻倍,功能饮料效果增加50%。 发动FACE METER后可以通过抓取或反击让敌人缴械。 3 DISARM CAR VALE 小弟会矫时随地提供送车服务(仅限车库里拥有的车辆

发动FACE METER后敌人对玩家造成的伤害减小。

**6.EXTRA SPECIAL MASSAGES** 展展量系統與第50°。的气场槽

发动FACE METER后玩家的近战攻击不会因为敌人的攻击而

8 EVERYTHING JUST GOT 所有食物的持续时间延长三倍,饮料和按摩效果增加两倍。

发动FACE METER后玩家的攻击力提升、同时敌人失去防御

吴车和衣服会有40°的折扣

各单位注意,目标携带刀具从 南边出现

"放轻松,老朋友,别忘了我 们是一起的。"沈伟正在与同伙交 货当中,不过这次交易早就已经在 警察的监控当中,突然出现的巡查 人员搅乱了这里交易, 与沈伟交易 的家伙居然挥起菜刀将巡查人员 活活砍死, 此行为激怒了一旁观察 的警方。大部分警方集体出动要将 众人抓捕归案

开始是普通的奔跑教程, 玩家 需要按住A快速奔跑的同时别忘 了按下A键来跨越障碍物以及推 开门。一路狂奔后沈伟最终还是被 警方逮捕

画面切换到监狱。"真不敢相 信, 你怎么会在这里, 你怎么回来 了?" 沈伟在监狱里遇到了他的老 朋友马龙,马龙为在这里遇到 15 年未见的老朋友显得很开心。"所 以, 你是被美国驱逐出境的?" 沈 伟在与马龙的攀谈中除了聊了聊 一些以往的旧事外,还提到了温 斯顿, 沈伟顺便还向马龙打听了 Sun on yee 中 Red pole 的事情,

马龙说 Dogeyes 和温斯顿都是 Red pole 之一, Dogeyes 是温斯顿的死 敌、双方不停地在斗争中。之后沈 伟表示想投靠温斯顿。马龙义不容 辞的答应了

在审问室中, Pandreaw 警督道 出了沈伟作为卧底的真实身份、通 过马龙接近温斯顿正是 Pandreaw 警督交给沈伟的计划之一。沈伟走 后, Raymind 表达了对沈伟能力的 不信任

出狱过后。沈伟跟着马龙去见 温斯顿。途中马龙在去见心仪的妹 子时遇到了找茬的混混。 沈伟只好 拳脚相助。这里是游戏战斗的教学 关卡。在熟悉了按住X的重攻击系 统后, 玩家便可将剩下的敌人打倒, 之后还会有摔投的教学。按B将敌 人抓住后可以按 X 给予通缉, 按 RT 猛摔在地,或者按住 A 奔跑将敌人 砸向场景角落。最后一个出来的敌 人、玩家需要抓着他撞向柜台前的 红色区域对其使用环境终结一击

在门口, 手下 Conroy 将次伟 拦了下来"这是沈伟,我之前和你 提过他的, 还记得吗? 他不是什么



外人, 他和我们一起长大"马龙不 停解释道 "我怎么不记得你?" 远 处坐着满是纹身的金发男人发话了, 他就是温斯顿朱 "等等, 我想起来 了, 你有个姐姐对吗?"温斯顿想 起了小时候的沈伟以及他的妹妹 在可到其妹妹的事时, 沈伟表示她 已经死了 "Conroy, 你不是要去 夜市吗?不妨带上沈伟吧。"

跟着Conroy前往小巷子里, Conroy 明显对沈伟看不顺眼,并且 想用拳脚对沈伟进行"考验"。这里 主要是截击对方攻击的教学, 在敌 人呈红色状态下按 Y 即可反击,与 "《阿克汉姆》系列"如出一辙

战斗结束后,温斯顿出现阻 止了这场斗殴,接着之前提到的 DOGEYES 出现,叫这家伙是混 蛋已经便宜他了, DOGEYES 话 语中不停透露着对沈伟姐姐的侮 辱, 而 Dogeyes 现在正在与温斯 顿抢夺夜市的地盘, 温斯顿在向 他们予以警告之后,派马龙和沈 伟去夜市告诉大家、自己才是这 里的老大而不是 DOG EYES...

跟着马龙去夜市收取保护费, 第一个家伙显然很爽快的答应了。 另外几个已经被 DOGEYES 安排 好了打手,将那些打手放倒,告 诉他们谁才是老大吧。之后去 随便换件衣服。在路口遇到了 Conroy, 他表示了对沈伟的极其 不信任

# **Night Market Chase**



接下来将午饭送到餐厅, 面子 任务做完后,就可以去见温斯顿了 他提到有个叫明的和他有毒品生意 上的来往,温斯顿怒斥着自己的不 满、并且叫沈伟去给明一点颜色瞧

前往小摊店打探明的下落,之 后找到明后会上演一场追逐战,追 至角落会有战斗 第一场注意最后 要把一个用环境终结技撞问垃圾箱 内才能继续追逐明 最后与明的战 斗中需要优先消灭其他混混,这里 有诸多环境终结技可以使用, 明比 较喜欢使用防御, 多用反技来解

决他吧。战斗结束后沈伟警告了 明温斯顿才是这里的老大,尽管 Ming 对 Dogeyes 有所顾虑。最 后还是答应了。不过沈伟又被警 察抓了个正着, 这次他在警署中 遇到了藤探员,藤目前还不知道 沈伟的特殊身份。直到P探员出 现,他让藤放了沈伟,并道出了 沈伟是卧底的真相。和其他警察 不同。藤希望可以帮助沈伟不再 做这份危险的工作。P依然坚持 自己的想法,并告诉沈伟一定要 小心再小心。下次可没人会像这 样救他出来。

### Stick Up And Delivery

醒来之后, 先去接绿色的任 务。马龙说他有个重要的"财神" 要来, Dogeves 装载着他偷走的 大家伙来了这里。

开车和马龙去仓库,这里会有 场战斗, 利用环境杀和敌人掉落 的武器即可轻松解决。架打完后一追的警车撞坏。任务完成后马龙 还有场追逐戏, 玩家在驾驶过程 中按X会向前越近一段,可以用

A STATE OF THE PROPERTY OF

来冲撞前面的车辆,沿路出现的 车辆都可以用这个办法撞毁,在 将制定车辆撞毁后才搞明白,原 来马龙口中的大家伙不过是为了 抢几箱廉价手表,警察出现后我 们需要做的不是逃跑。而是将围 将其中一块手表给了沈伟

### Mini Bus Racket

保护费任务完成的很满意,他肯 | 下一个地点其他人会下去打,而 定了沈伟的能力,这次他将勒索 | 沈伟负责追逐前方的 BUS,在连 巴士的任务交给沈伟,"你只要选 | 续撞击玩巴士后还会有大量敌人

会下去料理对方,前往下一个地 | 局与 Teng 接触,这次两人消除 点则需要沈伟亲自下去战斗,同一了误会,并建立了合作关系

温斯顿对沈伟上次去夜市受 ) 样先用环境杀减少敌人数量即可 个好的路线, 他们便会付钱给你。" | 的车辆出现, 同样的方法将他们 先开车前往指定地点,团伙 | 撞坏即可。完成任务后沈伟在警

# Poostar Lead 1 Identify Supplier

球场找到 Popstar, 需要他验证明 提供的货。他告诉沈伟可以帮忙, 不过需要沈伟去逼着欠债人还债。 察抓你的瞬间按A挣脱,随便抢 找到对方后,将这里的一个打手 辆车逃跑吧,将追击的警车撞毁 钱。之后将钱交给 Popstar, 回来 | Fang Shen 的事情汇报给藤之后 的时候看到了供给 Popstar 货的 1 将原料给 MING

先去和明对话,之后前往篮 | SHEN FEN。Popstar 很满意沈伟 提供的货。不料话说到一半警察 突然出现来搅局,这里需要在警 直接推到电话亭里,让欠债人还!即可。最后需要打电话给腾,将

### Poostar Lead 2 Take down Popstar's Supplier



这次需要抓到Fand Shen, 先去将这里的几个混混 打跑、之后开始对监控装置进 行 HACK, HACK 的方法其实 很简单, 随便输入 4 个不同的 数字,红色代表没有这个数字, 黄色代表有这个数字, 但是位 置不对,绿色代表正确的号码, 玩家只需要变换黄色数字的顺 序以及尝试不同的数字组成号 码即可, 很简单。比如先输入 0123, 如果 2、3 是黄色的, 那么就试着将2、3变换位置, 0、1是红色的, 就试着输入4、 5, 不对再输入6、7, 直到成 功为止即可。

接着回家开始调查监控录 像, 选择正确区域后指认那个 手持箱子的 Fang Shen 即可 让警方将其抓获

### **AMANDA**

示想去这里的中国拳馆,需要沈 | 攻击的教学,接着需要用 X →按 伟帮其带路, 先去取车库中的摩 | 住X的扫腿来攻击。最后将这里 托,沈伟顺便介绍这里的几个地 | 的成员全摆平即可。之后和师傅 方给初来乍到的 AMY。来到拳馆 | 聊到这里有许多的雕像被偷走了, 中, 原来这里的师傅在沈伟去美国 前就已经是他的老师了, 师傅希 望沈伟可以教教这里的学生, 任 务要求玩家按住LT锁定师傅的同 时,向其他方向拨左摇杆加攻击 | 以打电话给 AMY 约会了

出门不久遇到了 AMY, 他表 | 键攻击后方的队友。之后是移动 师傅希望沈伟可以将这些雕像找 回来, 之后游戏中, 玩家每找到 一座新的雕像都可以回拳馆来学 习新的招式。另外, 沈伟以后可



### CLUB Bam Bam

今这家伙居然背叛温斯顿在 CLUB Bam Bam 为 DOG EYES 做事, 这让温斯顿大发雷霆, 沈伟需要 去做些什么。

来到 CLUB Bam Bam 门口, 谎报自己是 DOG EYES 的人后便 可进入Club。接着需要能往VIP

室。搭讪卡拉 OK 的女主人 (穿旗 袍的妹子)便可进入,顺便还能打 探班尼的情报。沈伟还要在这唱 首卡拉 OK ( 卧底的生活真丰富多 彩), 玩家将光标对准白线即可演 唱成功。接着前往 VIP 区域, 在这 里找到班尼,并且告诉他惹火温 斯顿可没什么好下场, 班尼听到 温斯顿的名字显然吓坏了。接着 就是一场一对多的战斗。这场战 斗利用鱼缸和音响的环境终结都 能重创对手,下去后的战斗建议 | 怒地发泄着自己的不满,"我们

温斯顿一个叫班尼的手下。如 1 优先将手持刀具的家伙打倒, 拾 取刀后解决剩下的。在厕所的战 斗使用小便池和马桶都可以很有 效的将敌人一击必杀,只是无法 对穿西服的敌人施展投技, 不妨 留在最后解决。抓到班尼后沈伟 告诉他温斯顿并不打算杀他,而 是让所以连续特征。

> 夜晚与 Raymond 会面, 沈 伟有些受不了温斯顿与 Dogeyes 之间每天没完没了的争斗."心 态对于你现在的身份非常重 要, 对我对你的工作都非常重 要。" Raymond 表示沈伟责任重 大, 这是沈伟的职责, 也是警察 的规则。"你是警察,而我是卧底 警察, 这规则就不同了, 你 TM 真的关心我的死活吗?"沈伟愤



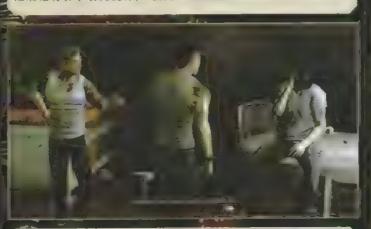
不一样, 你懂了 么,说完 了?""说 完了" 这次会面 使R与沈 伟之间的 矛盾越发 激烈。

## **Popstar Lead 3**

先进入装在鸡的车里, 在里 面等 Popstar 出现,跟着他的车辆 一路来到码头, 按 A 跳到箱子上 面后躲在掩体后面, 之后调出电 话菜单选择 RT 拍照,将他们交货 的过程拍下来。接着下去再拍一 张等他们交货完成进入车子即可 来到码头装醉呕吐恶心一下看守, 接着爬上一个高出观察另外一宗 交货, 这里交货失败后直接把对 方给杀了, 沈伟必须用手机将左 边的犯罪现场拍下来。完成后打 电话给 TENG 汇报任务, 之后继 续开"鸡车"离开,路上还要把 条子的车撞坏

完成后去找温斯顿。"你们有 闻到什么味道吗?"温斯顿问道, 之后他将鼻子凑向沈伟,"我闻

到了, 你知道出卖我是什么下场 吗?"。"自从你来了之后,我们的 人开始接连被捕, 温斯顿, 我知 道是他出卖了 Popstar。" Conroy 向温斯顿表明沈伟背叛了他们, 并将其按在了桌子上。"我让你 见 Popstar, 如今他却在监狱 里。"MING在一旁直指道。"是吗? 将 Popstar 出卖后谁从中获利最 多? 他被抓后, 你可以接管他所 有的货物,没人再会妨碍你,你 和 DOGEYES 将要接管供给城市 的所有货物。"沈伟将这件事嫁祸 给了 MING, 温斯顿用眼望向了 MING, 没等MING 狡辩完, 他 就被温斯顿一枪爆头, 之后温斯 顿转过身来告诉沈伟,"忠诚是最 重要的"



### Listening In

一觉醒来后 Raymond 要求沈 伟去拿指定的包裹。里面是窃听 器。他要沈伟装在温斯顿的家里 前往指定地点取得包裹, 顺便勾 搭了这里的妹子(以后可以和她 约会)。不过突然出现的小偷将包 抢走了,不得不上演一出追逐场 面, 追至角落后将对方打倒便能 取回包裹

之后从房顶进入温斯顿的住

所, 旋转左摇杆将通风口拧开后, 通过左右摇杆来寻找正确的频率, 玩家只要寻找数值最小的频率即 可。全部完成后将盖子装回去 离开的时候还需要将门锁撬开, 轻轻向上推右摇杆让指示呈绿色, 然后再拨到左边来操作下一个即 可。安装窃听器的整个过程有时 间限制。一定要快

# **ENTERED RACING SCENE**

藤问沈伟知不知道地下赛车的事。又一起案子与地下赛车有关。 需要沈伟去查。发短信问马龙有没有赛车的高手,之后打电话给 ACE



约战, 乘旁边那辆跑车前往 ACE 所在处, 这里会遇到另外 一个赛车手 Hotshot,接着就 是速度之间的较量, 这场比赛 同样可以选择直接将对手撞飞 后赢得胜利

### Chain of Evidence

之前代玩家讲入 VIP 室的旗袍 妹子蒂凡尼给沈伟打来电话求助, 前往 BAM BAM CLUB 原来查瑞 将一把枪交给了蒂凡尼, 她不知 道该如何处理这把枪, 正好, 沈 伟不但获得了枪,还接受了蒂凡 尼一个大大的拥抱, 运气真不错。

打给 Raymond 询问查理为什 么会有枪的事情。来到指定地点 后等待着沈伟的是 Pandreaw 警 督,接着便是枪械训练。从射击 到盲射, 再到翻越掩体后的子弹 时间射击训练,注意子弹时间内 需要射死两个敌人。最后将车子 的轮胎打爆即可完成

## Payback

进来后听到温斯顿在旁边不 停怒斥着对方。Conrov 告诉沈伟 Dogeyes 晚上拿着枪对温斯顿老 妈的餐馆扫射来着。温斯顿打算 报酬,沈伟则提议去将他们负责 做药的家伙抓来

接着前往工厂。开门进入没 等说话双方便开始大打出手。在 这里拳脚战斗并没有太大的难度, 第二场战斗中的火炉是可以无限 使用的, 玩家可以充分利用这一 点。在翻越掩体将持枪的家伙放 倒后转为使用手枪战斗。首场战 斗自然不会太难。建议玩家可以 破坏敌人身后的瓦斯罐,顺便熟 悉一下翻阅掩体后的子弹时间系 统。在最后我们找到了负责造药 的 Siu Wah,不过这家伙显然不愿 意就这样投降, 撒腿就跑 一路 狂追的过程中可以无视其他敌人。 找到这家伙后可以将他俘虏射击 其他敌人, 把他拖出去。没想到 条子又来捣乱了, Siu Wah 抢了警 方摩托后沈伟继续追击, 在接近 对方车子时按住A可以做出将要

跃起的动作, 在足够近的距离下 再按A即可跳到对方车子上。在 将警车的车撞坏后终于将这家伙 带回了温斯顿那里。路上和他对 话才知道, 虽然 Dogeves 会支付 他薪水,不过他的产品都是给 个叫大笑李的家伙。温斯顿对沈 伟的表现大加赞扬,同时奖赏了 他一笔钱, 而 Conroy 也开始对 沈伟树立了信赖, 并为自己之前 所作的事感到抱歉,看来沈伟已 经逐渐取得了组织的信任

# Hotshot Lead2 Go to the street construction

首先开检修车前往指定地点冒充 L人在 HOTSHOT 的车上安装窃

听器,这里依然是调频 率的迷你游戏,和之前 一样 接着跟着马龙的 车辆, 打电话向藤报告 即可完成任务。接着回 去睡觉即可接下面的任



### **Uncle Po**

先回去睡一觉才能继续接下来的任务(如果找不到家在哪就退出,读取记录后会自动来到家里))。

温斯顿正在给他的上级打电话,从他挂电话的口气来看似乎是发生了令他很不爽的事情。他在怒斥了多嘴询问的 Conroy 后,带着沈伟一起去 po 叔、

见到, po 叔后, po 叔司沈伟: "你知道 Roland Ho 吧? 他有个征收债务的工作, 需要我帮忙, 我把这件事交给你了"这个老江湖明显对沈伟留有戒心, 下意识将沈伟支开单独与温斯顿谈话

开车去找 Roland ,途中温斯顿打来电话告诉沈伟事情搞定了

找到 Ro and 他告诉沈伟这里有许多厉害的武器商人,他让沈伟去找一个四 PAISY WONG 的人

到达指定地点后需要追车,这里玩家需要通过按LB出车窗外瞄准后按RB射击的方法将沿路出现的敌人车辆都射爆,由于射击时会自动进入子弹时间,没什么难度,最后追击PATSY车的时候需要接近后跳到他的车子里,和之前那次一样

夜晚与 Raymond 见面。他 问起了关于 L厂的事 然而一系 列争论使得两人的矛盾越发激化

### The Wedding

先去中环服装店去换件得体的衣服、之后便是去参加温斯顿的婚礼了,婚礼上 po 叔也来到场庆祝,温斯顿让沈伟去将至后面上级最喜欢的酒拿来,不过就在拿到酒时,婚礼现场发生了不测

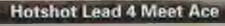
从旁边的架子上去爬到开着的窗户里、这里遭到了帮派袭击先是肉搏战,利用吊灯前的终结技。一定要试一下。跳下去后持刀的级结技,一定要试一下。跳下去后持刀的探索很高,优先解决各种敌人吧。拿起他的刀来到下不会的,先对着那个最近的敌人来两刀便能取得其手中的手枪,赶紧躲在掩体后面射击吧

找到。温斯顿和 PEGGY 时他们



已经身中数枪,浑身是血奄奄 息了 "伟带走 PEGGY 她不该死 在这里"说完临终前的嘱托,温 斯顿静静地闭上了眼,也许对于

生都在混帮派的他来说,能和妻子死在一起,算是最大的宽恕吧。离开这里的路上接连有几场枪战,在最后还需要扶起受伤的po 叔冲出这里,敌人会接一连一的袭来,可以积极移动射杀



ACE 在电话中说有人要杀他,通过之前在他车子上装的导航系统找到他(观察右下角的数值。数值越低代表需目标越近),之后在与ACE 旁边那个女人对话中找到她的位置(范围内的绿色人标志按A、一个一个试明可)来到车祸现场得知原来是HOTSHOT在比赛中蓄意杀死

了 ACE, 在对着失事的车辆牌照后, 打电话给腾汇报情况。接着打电话给 HOTSHOT, 他让玩家去找一辆快点的车去见他, 车祸现场上方停车位正好有一辆, 就选那个吧。之后一路跟着对方,在后期会有警察出现, 故意加速将HOTSHOT的车子拦截后交给警方, 自己逃跑即可

# BRIDE TO BE

温斯顿的老妈找沈伟帮忙,他 让沈伟帮忙开车载温斯顿的未婚 妻 PEGGY 去买一些婚礼上要用的 东西

出去后与PEGGY 对话得知她想先去婚纱店,到了婚纱店后得知PEGGY 想要的黑兰花已经被人先拿走了,这让PEGGY 非常不开心。接着去蛋糕店取蛋糕,不过蛋糕居然被人抢走了。接着上演追逐大戏。同样是在接近后跳到

对方车子上,由于对方车子里这个女人太吵,沈伟将她从车上踹了下去…

为了取得寺内的一朵黑兰花, 沈伟不惜将自己打扮成高僧的样子,面对里面僧人的质司居然随便邻了几句和尚话就蒙混过去了佛门境地怎能乱闯,在沈伟取得黑兰花后还是被高僧发现了,高僧战斗能力都很强,而对方还会使用反技,需要小心。逃出后摆

> 平警察,将PEGGY 送回去后她对沈伟 大加赞扬,"我现在 懂了, 九什么温斯 顿这么欣赏你"这 一天折腾的,看采 要取得老大女人信 任还真不简单啊

### Mrs.Chu's Revenge

To the contract of the

朱大妈兄家在丧子之痛中,沈 伟说他看到那天婚礼上袭击的人中 有一个可能是 Johnny 朱大妈他希 望沈伟能将那个叛徒带到她面前

打电话给Ricky要Johnny的 电话号码,不过这次一样只能找 到大概的范围,继续跟着导航走, 在打电话的途中明确他的地点 Johnny所在处有不少敌人等着, 对付他们简直不费吹灰之力 在 码头附近需要将持枪的警察用跨越掩体的方法将枪抢过来与对面的敌人枪战,多利用跨越后的子弹时间便可 Lohnny 会开车逃跑, 尤伟继续上演追逐戏码,接连射爆几个其同伙的车后跳入 Jonnny 的车中就能带她去见朱大妈了

朱大妈面对这个叛徒简直和见 了猪肉一样,几声惨叫后,朱大妈 为自己的儿子亲手杀了这个叛徒



### **Water Street**

纯粹的赛车比赛, 对手都比较水, 不难获胜



# **Meet the New Boss**

马龙与 Conroy 正在争吵不 休。"听着,温斯顿死了,我们大 家更应该团结。"沈伟制止道。"我 们无法让 18K 离开这里"你为什 么确定是 18K 的人。"我们所有人 都见过他们, 连蠢货马龙都认识 他们, 我们最近与他们有些小冲 突,不过大概没事,只是没想到 会发生温斯顿死的事。话音刚落, 眼前这个梳辫子的人说道:"我是 李先生派来的, 你知道大笑李吗? 他是 Sun On Yee 的 BOSS Red Pole 之一。现在李先生要向温斯 顿讨些债来。""你告诉李先生。带 他的人腐开我们的地盘、不要回 来,我们就放他们一条生路!"大 战一触即发

怒斥完对方后,沈伟等人需

要杀出去,这里敌人众多,先将 2楼的敌人优先解决掉之后躲在 旁边护栏掩体那里向下射击,之 后还会有一波敌人出现 杀完后 在外面的枪战可以利用越过车子 的子弹时间来打,速度快点,不 然敌人会从旁边向你逼近 最后 马龙开车载着沈伟逃跑, 玩家在 车里向外射击即可,这里子弹是 无限的 飙车戏码结束后, 沈伟 下车继续追击那个辫子男, 追至 角落后展开战斗, 对方实力其实 很水、玩家只要反复用投技抓起 揍他就行了。警察到后继续逃跑, 最后沈伟被 Sun On Yee 另外一 个 Red Pole 汀女士所教

之后沈伟与江女士达成了共 同战线



Uncle po 想见沈 伟, 在医院将沈伟提升 成了Red pole 之一 出 医院后沈伟将这个好消 息马上告诉了马龙,并 相约在按摩馆见面,两 入庆祝过后,沈伟与旁 边的按摩小姐对话, 支

付完按摩费用按摩后便可出开车 广场。这里的战斗很简单, 不过 会有个 BOSS 级的人物 Yung 出 现, 玩家的投技对其无效, 并且 防御频率很高,多以反击为主吧 对方身手明显不亚于沈伟, 危急 时刻马龙开枪将其一枪爆头,对 于第一次用枪的马龙来说。这一



枪似乎对他而言略显沉重。之后 众人参加了入帮派仪式。

夜晚与 Romand 的谈话中得 知需要接近一个叫 Sonny WU 的 人, 并且警方考虑逮捕马龙来获 得情报, 遭到了沈伟的极力反对。

# **Dockyard Heist**

打电话给马龙,去抢一批 18K的珠宝。到达指定地点后先 潜入进去,前往工具室,一路上 都可以按Y说谎骗过去 撬开锁。 取得切割工具后与马龙回合, 在 切开集装车箱前需要先干掉几个 18K的家伙。这里由于手上有切 割工具,对方不能防御,战斗可 以说是非常轻松。这里有多个集 装车箱需要切开, 中间会有战斗 找到货后,马龙被突然出现的敌 人困在集装车箱内,带走了,沈 伟马上骑摩托开始追。在靠近集 装箱车后按住A后跳到车上即可。 教下马龙后,马龙对沈伟说他们 是这辈子最好的朋友, 然而两人 才分开不久, 马龙就被警察抓了 起来。这让沈伟心里很不是滋味、

# Loose Ends

马龙告诉沈伟有个叫 NAZ 的 | 骗了他,看来又要沈伟去给他擦屁 股了。前往其所在处, 对方开始 逃跑,驾驶摩托将沿路的敌人击 毙, 在经过一个大坡跃起时向对 面大型红色油罐射击就能把 NAZ

制服, 俘虏 NAZ 往外移动, 附近 有不少油罐可以利用, 驾车驶来 的敌人在他们未下车前将车射爆 即可。之后找辆车,将NAZ扔到 车的后背箱里,接着打电话给藤. 将 NAZ 交给藤即可

### Final Kill

从朱大妈口中得知, 婚礼上 的袭击事件与DOGEYES有关 刚找到 DOGEYES, 这家伙撒腿 就跑,接着上演海面上的追逐战, 一直紧跟着即可。下船后继续追,

后面有几场杂兵战, 多利用周围 的环境杀吧。打完记得按Y键开 门,最后会抓到 DOGEYES, 不 过突然出现的敌人打断了他们的 对话, 这场战斗先用环境杀干掉

DOGEYES 以外的敌人、 DOGEYES 有武器在手, 还是以反击为主吧。将 GODEYES 扔到车的后 背箱后开车载他去见朱 大妈。当然,一样是被 **菜刀剁死的结果**、

### Intensive Care

Ricky 发短信给沈伟约见面, 结果到了以后却没人, 接到电话 才得知 18K 的人正要袭击 Po 叔 火速赶到医院。医院里是以枪战 为主, 先将面前这个家伙的枪夺 过来,一路杀进去注意多射击敌

人身边的瓦斯罐即可 见到 Ricky 后他告诉沈 伟为了支撑 Po 叔的生 命必须去恢复供电 这 里有时间限制,大部分 敌人可以用越过掩体慢 动作射击来解决。恢复 供电的过程与之前黑客

一样,黄色代表有这个数字但位 置不对、红色代表没有这个数字。 恢复供电后去与Ricky会和。战 斗中会有散弹枪可以拿来用。两 人联手搞定剩下的敌人



# **Important Visitor**

一觉醒来 Ricky 发信息要沈伟 | 还要去舞池里找几个妹子去陪她, 一起去见 Sonny Wu。Sonny Wu 正是警方需要沈伟接近的人,在这 里还有一位 Sonny Wu 生意上的 伙伴 King, Sonny 要沈伟代 King 去高兴高兴。开车载 King 前往 K-BAR, 先带他去 VIP 室, 然后

这还不够, 沈伟还得陪唱歌。一 曲过后给 King 拍几张照片就算完 成任务了。走出去后会有几个混 混需要打跑,接着将 King 送回去, King 对沈伟的表现大家赞赏。

### Fast girl

帮忙去接 Ricky 的女友 Vivi, Sandra 一起去刺激一下,找一个叫 ALEX 的去赛车,这场赛车比赛路程较长,不过 Ricky 的车子性能优异,拿第一不成问题。接着会遇到警察,只能上车载着 Vivi 和 Sandra 逃跑了。将她们送回去后,以后可以打电话和 Sandra 约会了。



### **Bad Luck**

江姐找沈伟谈话,提到要将 临时领导人Two Chin 从领导人的 位子上拉下来。而搞定这一切的 方法居然是去扰乱这个迷信鬼家 里的风水。

江姐还请了位风水师傅和沈 伟一起行动。到 Two Chin 住所后 先按门铃编个谎进去,面对紧锁 的大门从旁边的墙上翻进去开门 即可,将门锁撬开,带着风水师 傅进入宅子里面;进去之后先故 意将几个罐子打破,"4"在中国 代表"死"不吉利,所以留下 4 个罐子;之后将中间放有雕像的 门像开宝险箱一样打开,接着爬上去将钟表的时间调一下,再去从钢琴旁边将钢琴抬进去就算完成了对他风水的诅咒了。完成后有看守会往屋子里看,按LB躲在沙发后面就行了。出去后还得黑掉监视器。

回到家里 Two Chin 看到这惨状后大发雷霆,说他要仔细想想这到底有什么寓意,看来我们的计划成功了。

不过此时沈伟接到了江姐的 电话, PO 叔已经去世了。

# **Conflicted Loyalties**

Sonny 告诉沈伟他和大笑李有着不可告人的交易,大笑李从Sonny 这挑女人,而Sonny 从他那里拿货,Sonny 声称这些赚到的钱可以帮 Vivi 成为明星。于是他编了个借口让沈伟去 Vivi 家安装摄像头。

与保安对话发现无法进入,只好从旁边的工地爬进去,找到窗户进入室内后先黑掉电脑,之后就是在壁橱下面安装窃听器,安装到一半的时候突然有人来了,动作要



快,完成后马上跑到2楼躲起来。 Sonny 让沈伟安装摄像头的目的 估计正是要把 Ricky 和 Vivi 的事 情拍下来。在楼上楼下各安置好 两个摄像头后,趁着 Ricky 进屋 后溜出去。

紧接着沈伟找到 Pendrew, 对 Pendrew 说出了 Sonny 与大 笑李的合作关系,以及他让沈 伟去 Vivi 家安装摄像头的事情。 Pendrew 想要沈伟偷拍录像的备 份,而沈伟提出拿马龙交换。

回家操作电脑将视频备纷给 Pendrew, 途中 Vivi 突然来家里 找到沈伟, 原来是 Sonny 派 Vivi 来勾引沈伟, 得知这一切的沈伟 并没有为难 Vivi。

# The Funeral

Raymond 打电话通知沈伟已 经特马龙释放,之后载着马龙去参加 PO 叔的葬礼,途中要去换一件 得体的衣服。在车上马龙提到自己 不想再跟着组织了,想尝试改变,和自己心爱的人做点生意什么的。

葬礼现场不仅全部上级到场, 就连 18K 的人和警察都在一旁。

剧情结束后就是要抵挡 18K 的火拼。这里的枪战由于处于至 高的有利位置,要将对手全部摆

平并不算难事,注意有一些掩体 是会被敌人打掉的,不能过于依赖。往前走一段会看到有个敌人 背对着你,别忘了抢他身上的武器,过一会儿还能找到把榴弹枪, 这对之后的战斗非常有用。最后 阶段会有多名敌人躲在车子掩体 后面,玩家快速冲刺靠在最前方 掩体后,用榴弹对着车轰就能很 轻松将他们全部搞定。

### Civil Discord

Conroy 通知沈伟大事不妙了, 沈伟赶到后秃顶大叔正在被围殴, 上去解围,这场战斗难度不低。敌 人众多,建议先去师傅那把五连击 学会了。这样配合三连击和五连 击可以比较容易,建议优先解决 拳头上缠绷带的和壮形敌人。敌 人掉落的刀具也不妨捡起来一用 接着特枪前往下一地点,这里的 战斗需要先往左边的餐厅里转移、 保护朱大妈。对面的敌人比较多, 注意从另一侧开车出现的敌人, 子弹不够了可以在旁边拾取。

上楼去救朱大妈,得知这些人全是李派来的,没想到朱女士战斗力破衰。一刀砍死拿枪指着沈伟的混混。上房顶后 Conroy交给沈伟榴弹枪,用它来清理下面大量的敌人,坚持到时间结束即可。将警察甩掉后他们逃到了Ricky 那里

## **Buried Alive**

先与 Raymond 对话,得知他 违反了规定与沈伟见面 话说到一 半。沈伟接到马龙的电话,不过 电话那头并非本人,对方抓到了 马龙,并威胁沈伟一个人去赴约

来到指定地点后就是一场恶战。没什么好说的,多利用环境杀吧。最后有个叫"马脸"的敌人需要单独击破,对方很水,反复用投技就行了。一顿质问后他还不招,拽着他把他拖到电锅桌子上威胁他,他告诉沈伟有个叫乙以Wai的家伙把马龙带走了。接着用电话确认对方的准确位置,找到Zi Wai 后还需要开车追逐,追至

商店內需要沈伟下车继续追着对 方跑。在与 Zi Wai 的战斗中注意 这里没有环境杀利用,不过敌人 实力平平构不成威胁。与 Salty 打 电话叫了快艇和武器,之后前往 码头开始水面上的战斗。有多名 敌人追随沈伟攻击,边移动边将 他们射爆即可

将船开到目的地后终于找到了马龙,原来马龙是被大笑李的人扔给了 18k 处理,他们像关狗一样把马龙关在箱子里,这件事对马龙心理造成了不小的阴影分别时。沈伟还提醒马龙别忘了明天选举的事情。



### The Election

先去床上睡觉,接着收到马 龙的短信, 他说有什么东西要给 沈伟看 来到现场后, 眼前的这 一幕让沈伟惊呆了, 马龙被血淋 淋的吊在了这里, 沈伟不敢相信 眼前的这一切, 就在其荒神的时 候, 背后有人将沈伟打晕了

醒来后,沈伟遇到了 Tong,

紧接着沈伟被绑在这里接受 了各种用刑, 刀具、电钻、每痛 苦一次, 沈伟就想起这些日子他 当卧底的片段,终于疼痛让他昏

醒来以后移动到 [ 具箱附近, 松绑后对着殴打你的敌人使用反 技,接着出去将小便的家伙杀掉 来到客厅沈伟已经可以战斗了,可 以利用厨房的各种环境终结敌人, 一路杀出去后面对持枪的家伙跨

过掩体直接将他放倒, 顺便夺过 武器 后面的战斗建议捡把散弹 枪. 躲在掩体后面盲扫和越过掩 后光头的那个可以直接用投技把 他往炭炉上按, 另外一个喜欢使 用投技, 快速按Y拆掉他的投技 把,如果被放倒了记得按B躲他 后面补上的一脚 最后 Tong 会登 场,这家伙使用道具,攻击力很高, 不讨合理用反技配合拳脚并不难 对付,可以多使用 X · X · X · 按住 X 的扫腿来对付他 沈伟总 算为马龙报了仇,躺在地上对马 龙说了声对不起 从 Tong 身上 的手机信息得知原来这些都是大 笑李一手策划的,看来要去做个

### **Big Smile Lee**

出门开车去找大笑李,一路 上次伟再次回忆了这些日子以来 接连发生的事情 到达港口的搏 4由于没有环境杀可以利用,所 以小心敌人的武器 X → X → 按住 X 这招不妨多用 全灭敌人后强过 著单家伙的枪支, 一路杀进龙船 内(真的好像食神), 船内的敌人 颇多,射击敌人身后的冷缸可以起 到牵制作用,这里最后还要枪战 辫子男,这家伙比一般敌人耐打 不少,不过只要先清掉其他敌人, 之后使用一个跨过掩体的慢动作 时间对着他不停扫射就能干掉他 进门之后次伟被李的散弹枪偷袭, 好在伤势并不要紧 追上中最后 从码头跃起跳到李的船上

两人都已伤痕累累,不过最 后还是李持枪站在了沈伟面前。

就在李即将要开枪的时刻, 沈 伟打掉了Lee的枪,两入进入了

最后的战斗 由于沈伟受伤,这 场战斗挥拳的话基本无力。玩家 只要以反击为主即可 最后对着 李 顿痛打后用投技把他扔进通 风口内绞碎即可完成主线中最后 的这场战斗

在家中, 沈伟收到了江女 +寄来的包裹, 里面的内容 是 Pendrew 和 PO 权一段在医 院里的影像 里面的内容正是 Pendrew 向 Po 的吊瓶里注射药 物、杀死了他

Po 临终前对 Pendrew说: "我和你只有一点区别,就是我知 道自己到官是谁"



# 警察任务相关

游戏中一共有4大警察任务,其中两个必须在主线中解决,剩下 的两个则可以通关以后再完成 每个事件完成后都会获得大量的警察 经验值 要提升警察等级,除了做这些警察任务外,开放时间中的捕 促毒贩任务完成后也可以获得大量的警察经验值,全部完成的话警察 经验等级一定会到顶级

# 室性3: Serial Killer

### Lead 1

作的获得的前,他们被说的是守护着亲来开。他心间对着开放接着 拍臘,全部搜查完毕后出去脱掉伪装,打电话给廉。完成任务

### 20110 Lead 2 Investigated Doctor

也也就像是生色的一种医的形态物的电热思维,这种地方是是否的 色面: THE PROPERTY OF THE PROPERTY OF 率就是对了。之后反方向旋转。一共反复旋转对三次即可。注意每次旋 转的幅度小一点,以免错过。之后打电话向藤报告

### **INVESTIGATED DOCTOR**

开车到指定地点后打给藤即可完成

# 案件4: Kidnapper

这个案件必须在完成主线任务 Fast Gins 和与 Ilyana 的约会后才能

### **IDENTIFIED SUSPECTS**



付房租,以及衣服珠宝 等。而 Katushka 会给 他另类的"感谢"。不 过他表示已经一个星期 没有看到她了。他说 Katushka 最近想办公民 鉴证。接着将她的地址 给了沈伟。从KBAR后

接到 liyana 电话,她说自己 有个叫 Katushka 的姐妹失踪了 去藤那里报到。藤表示这起失踪 事件需要沈伟去 K-Bar 调查。到 达后与 liyana 谈话。他表示没 发现 Katushka 有什么奇怪的学

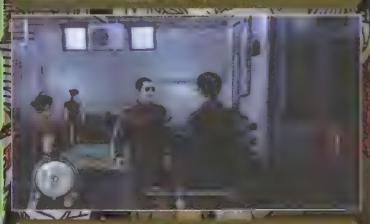
门。尼上箱子后。来到 Katushka 家中。这里已经一团糟,将这里 拍照后打电话给藤即可。这里的 有一个电话号码。号码的主人名 W Yar Kwai Lai,他在海上有一些 "生言"。看来需要去找他了

动、他让沈伟技 个叫 Chan 先 生的人对话。他 可能知道一些内 集。在座位找到 过后对方表示和 帮 Katushka 支



### **ENTRAPPED SUSPECT**

era incommuniti THE RESERVE OF THE PERSON NAMED IN 来组成大于对方的组合使可。有



### **KIDNAPPER**

openie i programa pro 续几个地点需要去。别开本快掉河里去了,在后期发现跟丢了。赶快



地点。下去进入海上的 地下场所。原来女孩儿 们都被关在这里。这里 多用跨掩体射击就能制 决。之后撕开门救下绿 子便可完成任务

# Favors支线任务指南

Favors 是黄色的支线委托任务,完成后可以得到赏金以及大量的 气场点数,其中不少任务还是很有意思的,即便不为了全成就也有一 试的必要。部分内容需要先做完约会才会出现, 支线任务中有 些内 容大同小异,下面攻略以抛砖引玉为主,类似的内容就不占用篇幅了

# PIED PIPER

对话后得知 KANG 的女友非常自大,并且是个大人物,KANG 想要 摆脱她。不过对方有许多厉害的朋友, KANG 不敢, 于是想了个办法,



去不远处直接抢 走 辆警车,将追 着你的警车带到 指定地点,警察便 会对付对方团伙, 之后逃跑将警车 甩掉即可。

### **CHEATERS NEVER PROSPER**

### 地点: North Point 报酬: 2500

先去 TOP G amour 附近对话,得知对方在赛车时要赖,需要沈伟将 钱要回来。开车过去找到 TOMMY 的车, 在车后面拿到铁杆, 用铁杆将 车子前后左右砸烂即可,之后会有对方的人出现,上去用铁杆可以很快





### A QUIET DRIVE

Calvin 打电话给沈伟帮忙开车,不过这哥们很享受被警察追的"快 感",结果却是沈伟要甩开警察的围追 很简单的任务,坐进车里将警车 撞坏,或者甩开警察后停车即可完成

# **RED-HANDED TIFFANY**

### 地点: North Point

这个任务只有在沈伟与 TIFFANY 和 Not-Ping 约会后才会出现 Calvin 告诉你蒂凡尼背着你出轨了。开车到指定公共电话亭后安装窃听 装置, 之后躲在远处就可以窃听她给情夫打电话了





# **FOLLOWING TIFFANY**

后续任务, 玩家必须先完成上一个任务才会出现, 开车跟踪一段后 便可结束, 注意过程中不要跟的大近被发现 在最后得知原来是沈伟与 Not-ping 的事才导致 TIFFANY 出轨

# TING'S T-SHIRT

### 地点: North Point

TING 需要沈伟去拍几张照片 来完善自己的工恤设计,前往指 定地点拍照就可以完成了



### QUICK FIX

### 地点: North Point

街边有个妹子让你帮她修车,没想到居然是个陷阱,对方打了次伟 后跑了, 跟着那个男的一路追逐, 到岸边将他及其同伙全部打倒即可 这里战斗最简单的办法就是把他们都扔到河里便可,简单粗暴

### **FASHION ADVICE**

### 地点: North Point

来到桥上,这个妹子搔首弄姿让你看她的衣服时候背后又有人揍了 你, 路追逐,如果手上有枪可以直接将对方击毙,或者老老实实追上 对方后打倒即可

## PAY HOSPITAL BILLS

Michelle 需要帮他的丈夫支付医院账单,不过要付钱显然没那么容 易,不过她丈夫的车上有不错的保险,Michele希望沈伟可以将车开到 每軍 篇保险 注意在盗取对方车后,最后保持一个较好的速度往每里冲吧, 掉入海中的同时便可完成任务



# JUST A LITTLE DRIVING

### 地点: Central 报酬: 2000

Centra 骗沈伟要他帮忙完成一个交易 结果却又是惹怒警察找刺激 这回的通缉等级有三级、路上的警车质量会有所上升、尽量以快速开车 为主, Central 会扫机枪, 反而更容易激怒警察 甩开后让 Central 下车

## TURN LOSERS INTO WINNERS

### 地点: Central

Harry 因为主鸡的昂贵费用而紊迫,他想通过鸡与车的保险来骗保。 要求沈伟将鸡车开到河里去 和之前一个任务类似,找到鸡车后把车往 ;可里开即可







# **ESCORT AN ALLY REDUX**

### 地点: North Point

与 red 对话得知 18K 的人正在追杀他, 开车载他逃跑, 途中会遇到 18K的人袭击, 用枪将出现的敌人扫死, 然后往他们范围外逃跑, 等 段时间后停车让 Rea 下车即可完成。

### **BROKEN PARTS**

有位小哥让你帮他修摩托,途中又有人出来抢钱跑了,不过这哥们 及法和沈伟比,一个纵越直接跳下去摔断腿了,抓起来揍死就能完成任务

### TRUCK RECOVERY

### 地点: Aberdeen

Jimmy 委托沈伟去将一辆货车给他找回来, 乘着旁边的摩托追上去, 对方在不远处的位置, 过程中利用按住 A 的预备跳跳到对方车子上后, 将车开到指定地点即可完成

# TANG'S TOY

### 地点: Central

帮助 TANG 医生试试这辆车,驾驶旁边的车连续通过几个黄色标示 即可,基本无难度可言。之后有几个类似的任务,就不一一说明了

# **CHEATERS NEBER PROSPER PT2**

### 地点:Central 报酬: 500

内容与之前类似,同样是惩罚一个赛车作弊者 开车到迷你车附近, 下车后从车后面拿出铁杆将车杂碎,其车主出现后将他打倒即可。

# **ESCORT AN ALLY**

### 地点: North Point

先与DUKE 对话、得知需要摆脱 18K 的追击、之后上车、载着 DUKE 摆脱敌人,多使用冲撞将对方的摩托撞坏即可。完成后停车让 DUKE 下去即可

### DISTRACT THE COPS

### 地点: Central 报酬: 2000

Shao 需要沈伟帮忙吸引警察的注意,过去故意打警察,然后逃跑即 之后找到 Shao 去支付报酬即可完成该任务

# XBOX 300

### **ENTRAPPED SUSPECT**

先去换身衣服 然后随便开 艘船前往海上赌场,这里会遇到 Yar Kwai Lui。玩家需要在这里玩 **朴克麻梅,其实玩法和扑克是类** 

--------

手移动到量右边可以选择模牌或 者不变。玩家在这里随便打几局 无论输赢,直到沈伟提到将 liyana 之后打电话 liyana 提议让她做说



### KIDNAPPER



# Favors支线任务指南

Favors 是黄色的支线委托任务,完成后可以得到赏金以及大量的 气场点数,其中不少任务还是很有意思的,即使不为了全成就也有一 试的必要 部分内容需要先做完约会才会出现, 支线任务中有 些内 容大同小异,下面攻略以抛砖引玉为主,类似的内容就不占用篇幅了

# PIED PIPER

对话后得知 KANG 的女友非常自大、并且是个大人物、KANG 想要 摆脱她。不过对方有许多厉害的朋友。KANG不敢,于是想了个办法,



让警察去处理女 友的那些"朋友" 去不远处直接抢 走一辆警车,将追 着你的警车带到 指定地点, 警察便 会对付对方团伙, **之后逃跑将警车** 甩掉即可

### CHEATERS NEVER PROSPER

### 地点: North Point 报酬: 2500

先去 TOP Glamour 附近对话, 得知对方在赛车时耍赖, 需要沈伟将 钱要回来 开车过去找到 TOMMY 的车, 在车后面拿到铁杆, 用铁杆将 车子前后左右砸烂即可,之后会有对方的人出现,上去用铁杆可以很快





# A QUIET DRIVE

Ca.vn 打电话给沈伟帮忙开车,不过这哥们很享受被警察追的"快 感",结果却是沈伟要甩开警察的围追。很简单的任务,坐进车里将警车 撞坏,或者甩开警察后停车即可完成

# **RED-HANDED TIFFANY**

这个任务只有在沈伟与 TIFFANY 和 Not-P ng 约会后才会出现。 Calvin 告诉你考凡尼背着你出轨了 开车到指定公共电话亭后安装窃听 装置,之后躲在远处就可以窃听她给情夫打电话了





# **FOLLOWING TIFFANY**

后续任务, 玩家必须先完成上一个任务才会出现, 开车跟踪一段后 便可结束, 注意过程中不要跟的太近被发现。在最后得知原来是沈伟与 Not-ping 的事才导致 TIFFANY 出轨

### TING'S T-SHIRT

### 地点: North Point

TING 需要沈伟去拍几张照片 来完善自己的 T 恤设计, 前往指 定地点拍照就可以完成了



# **FASHION ADVICE**

### Main North Point

来到桥上,这个妹子播首弄姿让你看她的衣服时候背后又有人揍了 路追逐、如果手上有枪可以直接将对方击毙,或者老老实实追上 对方后打倒即可

# PAY HOSPITAL BILLS

### 地点: North Point

Micne le 需要帮他的丈夫支付医院账单,不过要付钱显然是那么容 易,不过她丈夫的车上有不错的保险,M che e 希望光伟可以将车开到 海里骗保险 注意在盗取对方车后,最后保持一个较好的速度往每里冲吧, 掉入海中的同时便可完成任务



# JUST A LITTLE DRIVING

### 地点: Central 报酬: 2000

Centra 骗沈伟要他帮忙完成一个交易 结果却又是惹怒警察找刺激 这回的通缉等级有三级,路上的警车质量会有所上升,尽量以快速开车 为主, Central 会扫机枪, 反而更容易激怒警察 甩开后让 Central 下车

# TURN LOSERS INTO WINNERS

### 地点: Central

报酬: 2000

要求沈伟将鸡车开到河里去 和之前一个任务类似,找到鸡车后把车往 河里开即可







### **ESCORT AN ALLY REDUX**

地点: North Point

与 red 对话得知 18K 的人正在追杀他, 开车载他逃跑, 途中会遇到 18K的人袭击, 用枪将出现的敌人扫死, 然后往他们范围外逃跑, 等 段时间后停车止 Red 下车即可完成

### **BROKEN PARTS**

有位小哥让你帮他修摩托,途中又有人出来抢钱跑了,不过这哥们 及法和决伟比,一个纵越直接跳下去摔断腿了,抓起来揍死就能完成任务

## TRUCK RECOVERY

地点: Aberdeen

Jimmy 委托沈伟去将 辆货车给他找回来。乘着旁边的摩托追上去, 对方在不远处的位置,过程中利用按住A的预备跳跳到对方车子上后, 将车升到指定地点即可完成

# TANG'S TOY

帮助 TANG 医生试试这辆车,驾驶旁边的车连续通过几个黄色标示 即可,基本无难度可言。之后有几个类似的任务,就不一一说明了

# **CHEATERS NEBER PROSPER PT2**

地点: Central 报酬: 500

内容与之前类似, 同样是惩罚一个赛车作弊者 开车到述你车附近, 丁车后从车后面拿出铁杆将车杂碎, 其车主出现后将他打倒即可

# **ESCORT AN ALLY**

地点: North Point

先与DUKE 对话,得知需要摆脱 18K 的追击,之后上车,载着 DUKE 摆脱敌人, 多使用冲撞将对方的摩托撞坏即可。完成后停车让 DUKE 下去即可

# DISTRACT THE COPS

Shao 需要沈伟帮忙吸引警察的注意,过去故意打警察,然后逃跑即 之后找到 Shao 去支付报酬即可完成该任务

# CHEATERS NEVER PROSPER pt3

### 地点: Kennedy Town

Loo 又被骗了。这次他说的内容和之前几乎是一样的,真有人一直 骗他吗? 还是自己水平有限? 先乘车前往指定地点, 注意这里时间要求 还是紧的,玩家必须加快速度 到达后从旁边的窗户翻进去才能找到他们 将他们击倒后,从车后面取出铁杆,将车砸坏即可完成任务

### CONVOY INTERCEPT

3 3 7 7 7 7 7 6

Big Eddie Kwong 让你去搞定 18K 的 4 辆货车, 他给了沈伟 托和一把 SMG,这个任务主要考验玩家在驾驶中的射击技巧,敌人不少 车子耐久度很高,需要反复射击,注意摩托不要太快,利用放慢时间来 将对方的车射爆。



# SAFE DELIVERY

这个任务还是有点难度的。这里追逐战会遇到数量惊人的摩托车队 伍 这里不要对着车上的人打,对准下面的摩托车可秒,并且还会有慢 动作特写正好用来上子弹

# SHOW WHAT YOU'VE GOT

地点: Kennedy Town

Dusty 想录制一段动态短片让沈伟帮忙秀几段动作,沿着黄色指示 跑酷便可, 没什么难度

# **REAL MEN DON'T KARAOKE**

地点: Central

Jack 是个不会唱歌的 人, 他女朋友觉得是男人 都会唱歌, 他让沈伟证明 这个观点是错的 这任务 略显坑爹, 虽然是唱卡拉 OK, 不过必须唱得非常烂 才行,故意不要唱准 注 意要唱的很烂, 最好要根 本不在调子上。



# 追债任务指南

比較多樣化。最后一个任务还有不少特别演出。全都完成后可以解



## Collection:Samson Gao

Self - James Ports

我们可以在 North Point 找到他, 沈伟去追债时, 这家伙撒腿就跑 之后就是追逐过程,这场追逐是可以抄近路的 跑一段时间后他就会放 弃抵抗 上去逼他还债即可

# **Collection:Norbert Yang**

地点: Kennedy Town

去按摩店里找这家伙讨债,由于他叫了警察保护他,玩家不能用武 力收拾解决问题,不过玩家不能看他就这么一脸得意的样子,去不远处 与几名混混对话。雇几个人进来捣乱、大家进来后影响了店里的生意。 老板只有乖乖掏钱的份了

# Collection: Terrence

在沈伟和这个家伙要债的时候,对方谎话连篇 这种情况少和他废话, 直接按 B 把他拖到车子后面,然后塞到车后背箱中 开车连续以最高速 度持续30秒、注意过程中不要惹警察。完成要求后下车把这家伙从后 备箱中拖出来他就会乖乖付钱了

# **Collection: Tommy Wu**

Hely Control (of Keeper)

这个任务由于牵扯到两个人, 所以稍微有些复杂 Tommy Wu 虽然 欠了不少债,不过他的警察身份使得追债过程中无法对其使用暴力,只 能智取 先去找他的妻子 Hua Hua, 在 Central 的医院,直接按 B 把 她拖到车后面,塞进后备箱里 注意千万别把她给杀了 之后开车找至

Woland 的助手, 到达指定地点 后把 Hua Hua 从车上拖出来, 将他交给对方,这样会保持一个 拿枪举着她的劫持姿势, 此时对 着这个动作拍照即可 之后开车 去找 Tomm, Wu 就可以让他乖 乖还转了



游戏中不少收集看着在大地

167

# 戏一共有 17 处区域需要完成这一 **外对付杂兵量行之有效的办法就**

过程。不过为了节省时间和精力。 玩家可以先完成所有清敵和黑客 的任务。再统一回家完成指认 这样便省去了来回跑的时间。此

### AND THE PARTY OF T Shoplifter

任务都找到了

她图中黄色代表商店任务。 高店竞争任务必须完成主线中的 "PAY BACK" 任务才会出现,2 前去是不会引发的。商店任务以 带走捣乱的客人为主。数量并 不多。也比较容易完成。"MQ Mart Drunk"任务中直接按B把 树方拖到车后背箱里。"MQ Mari Loitering"将那个醉汉扔进垃圾 箱即再。"Mall Loitering"则需量 把对方拖走到指定范围外。 Dimi Sum Loitering"也是将这家伙拖 到范围外即可完成。注意所有过程 都不要把目标系元

是开车去压。清理足够数量的敌人

便可完成。部分关卡需要枪战解决

不要大意。玩家特全部摄像头黑掉

的成就解除后也就意味着所有毒販

### Hit and Run

Hit and Hun 在攻略中以红色 表示,这种任务全是追遣,只不 过和普通追逐相比。这些是没有 ROMANT REAL CARN, BUTTING AND

法就是在避步的过程中稍微快一

**恼。对方进入车子后会有较长的时** 间启动车子。此时只要直接进入对 方的车子就能把他挤出来。然后重 ENCE NO. 

PACE H

Junk in the Trunk **她图中楼色代表后备箱任务,玩家在完成主线** 厘会出现,玩家走到附近后迷你地图标示咖啡啊玩家发现一辆车子。 近车子后面打开后备箱就能救出目标完成任务了 III III "Junk in the

# 收集指南

Trunk:Central<sup>®</sup> 这个任务是需要将目标放倒后才能完成的

游戏一共有 Health Shrine, Spy Camera Lockbox, Jade Statue 四项, 总计 187 个收集内容, 和三位不同女性约会后可以在地 图上查询到所有收集项目的位置 (进入地图后按 X, 白色是已收集 到的,灰色是尚未收集的内容)。 游戏初期会遇到 Amanda, 带她 去几个地点兜风后可以得到她的 申话,之后再约她出来完成拍照的 Favor 可以解锁 Health Shrine 的 位置;完成 Important Visitors 任 务后可以通过电话与 Ilyana 约会, 在同 liyana 的跑酷比赛中获得胜 利后解锁 Lockbox 的位置;完成 抓捕毒贩的任务后可以黑掉毒窝 附近的摄像头、与 Not Ping 约会 后可以解锁 Spy Camera 的位置; 同 Tiffany 约会完成 Tiffany's Song 的分支任务后可以解锁 Stuate 的

位置

图中, 如果实在找不到不妨从海面 上游过去,有 Water Access 提示 的毒窝地点需要驾驶游艇或游泳, 讲入河上的通道才能到达, 香港仔 下方和中环左上方两个岛屿的收 集内容也是如此。

不少收集或者毒贩指认任务 附近都有很多的敌人需要优先于 掉,觉得麻烦的玩家可以选择特枪 过去将他们秒杀,不过有可能招来 警察叔叔的不满,另一个方法是直 接开辆车去将他们压死,这个办法 既安全又省事,不过会受到场景的



X360 SPECIAL

# **Drug Busts**

Collection:Samson Sequel

这回的讨债对象是我们第一个追债任务中的老朋友 Samson Gao, 显然他还没有吸取上次的教训 先开车去接 Royand,然后开车去公园

**Events** 

找他,对方同样是撒腿就

跑 这次追逐可以利用

公园广阔的环境抄近道去

追,要跑好一段路程,等

追到、以后这家伙居然直接

跳下去自杀了,这件事令

沈伟有所触动,决定不再

都 Roland 追信

地点: Central

**油油水油油油油油油油油** gad honound bid 

# 金牌攻略

An I sales in ---emuchalhevil 

The state of the s 

况。某些需要在任务中完成的内 中达到金牌要求

NO I SEE HOLL Overall

### 金牌要求:总评达到85分

完成方法:铜牌-1分、银牌=2分、金牌=3分 完成29个分项 的过程中自然而然会累计到85分,

# Fluid Striker

### 金牌要求:完成75次跑酷式攻击

完成方法:读取 MRS.CHU'S REVENGE 任务,在完成两次沟搏战 后会在楼梯上方遇到持枪敌人,利用 RESTART FROM CHECKPOINT 反复攻击障碍物后的敌人即可(在障碍物前按A)由于敌人持枪,所以 还能够完成 DISARMING 的要求



# Headhunter

### 金牌要求:完成50次爆头

完成方法:游戏通关后基本会拿到金牌的挑战,如果还缺少爆头数 的话,可以在重新进行 The Funera 任务

# **Lucky Shooter**

### 金牌要求: 盲射杀死10名1敌人

完成方法;进入掩体后,直接按RT 扫射死敌人算作一次盲射、强 烈建议在 The Funeral 任务中完成, 取得榴弹枪后会在大厅出口处 遭遇埋伏,利用盲射杀死 10 名敌人,同时在此检查点处还可以完成 Firestarter 和 Wrecker 的金牌要求

### **Firestarter**

金牌要求:利用爆炸杀死20名敌人

完成方法:参见 Lucky Shooter

## Sniper

## Gunman

# Ninia

完成方法:学会 TRAID UPGRADES 的 SURPRISE EXCHANGE 技 能后可以在肉搏战中翻滚至敌人背后(LI+A)。这时连按2下B可以友



## BONEBREAKER

### 金牌要求:使用令敌人骨折的体术100次

完成方法:肉搏战中多使用B·X·长按X的LEG BREAK即可在 MELEE TRAINING 中学习 )

### Environmentalist

### 金牌要求:利用环境杀死50名敌人

完成方法:在肉搏战中抓取敌人,利用周围的红色环境杀敌即可

# Handyman

### 金牌要求:使用近战武器杀死50名敌人

完成方法:在肉搏战中多拾取武器攻击敌人即可



## Disarming

金牌要求:缴械50名敌人

### Defence

金牌要求:反击100次

### Fast Talker

### 金牌要求:成功快速回答10次

完成方法;进行某些任务时会出现回答提问的 OTE, 在 Y 消失前接下即可算作一次快速回答, Bride to Be 和 Bad Luck 这两个任务中的提问较多

### Deadeye

### 金牌要求: 投掷武器杀死10名敌

完成方法:手持武器进行肉搏时, 锁定敌人后按 RT 可以将武器投掷出去, 投掷刀具对敌人是一击致命的

### **Martial Artist**

会牌要求: 肉搏杀敌100次

### Enforcer

金牌要求:累计杀敌200次

## Safe Driver

金牌要求:安全驾驶时间累计达到30分钟

# **Reckless Driver**

### 金牌要求:全速驾驶A级汽车时间累计达到30分钟

完成方法:多使用A级汽车(摩托不行)进行分支任务和搜集,完成度达到100%之前肯定会累积到30分钟,推荐使用操控性较好的Ftalon

# Hijacker

### 金牌要求:完成20次跳车

完成方法:驾驶车辆时按住 A 进行跳跃准备, 当前方车辆的的箭头变绿时再按一次进行跳车。

### Wrecker

### 金牌要求: 炸毁50辆汽车

完成方法:参见 Lucky Shooter,消灭大厅前的车辆后再重新读档。 直到累积炸毁50辆汽车

### Racer

### 金牌要求: 贏得17场竞速比赛

完成方法:购买A级摩托,A、B级汽车后可以解锁15场比赛, The Queen和Summ t 两场比赛需要同Sandra约会才会解锁 (在 Statistics下的Completion中显示有18场竞速比赛,其中一场主线任务的竞赛不计入到金牌内容中)



### Tillell.

# Mogul

金牌要求:累计赚取200万

# **Big Spender**

金牌專求、累计消费200万

# Gambler

### THE R. WISSIFERSHOOM

完成方去:坚尼地城的斗鸡赌博一次可以下注 10 万,赌赢比赛后 先存料再进行下一次投主,输的话读料重新投注

# Completionist

### 金牌要求:完成度达到100%

完成方法:达到 100°。要求完成所有主线任务 分支任务 (Favors、 Jobs Events) 竞赛 收集内容以及购买全部的车辆和服饰

Favors; 游戏一共有 36 个 favor,包括地图 L 的黄色圆圈地点和约会后的粉色地点(通过电话可以与 Amanda Tifany, Not Peng, King 和 Sandra 约会)Lobs: Jobs 总计有 30 个,包括 4 个 Mart a Arts C ubs、通过跳车劫持 辅运钞车(劫持 5 辆还会解锁一个成就)、Tran 的 20 次输车任务和 Ro and 的 5 次时债任务(电话联系)

Events:除17个抓捕毒贩的任务外,还包括4个店铺纠纷(黄色)。 3个被抢任务(红色)以及4个解教后备箱人质任务(橙色)

车辆和服饰:建议先完成上述3项分支任务再购买所有的车辆和服



饰,因为这时玩家手中有充裕的 现金,而 Face Advantages 达到 10 级后也可以用 6 折的价格购买 衣服和车辆,在 Statistics 下能查 旬衣服和车辆的购买情况

主:除了可以在商店购买服 饰外,某些总线任务、分支任务 以及 Lockbox 也会解锁服饰

# Explorer

金牌要求:完成175个收集

### Survivor

在1屋或1星以上通缉下,累积生存时间达到

### 1 2 ZM N. 22 Roque Cop

金牌要求:在1星或1星以上通缉下,杀死50名

完成方法:手持枪械时去招惹警察,注意先找好躲避地点 The state of the s

# Public Enemy

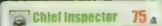
虽然同时沙箱游戏。本作比 起《GTA》等游戏来说全成就所 需要的时间要少太多了。最关键 的是游戏在特定约会完成后会显 示所有收藏品的位置。这使得收 集难度大大降低,禁此之外惟有 个黑帮等级升满需要注意。其

玩家在一周目的完成主线的 同时注意将力所能及的收集品拿到 手。将过程中可以找到的开放。 (件 ( 抓捕毒販等 ) 全部完成,十利 近、远战武器杀人的成就主线中就 可以解了。不行之后分支任务中也

可以补。记得去约会开启收集品的 位置。这样每到一个地点就顺便找 齐所有收集。道关过程中最好早点 被支线任务将气场值提升,然后在 线去买增加 15% 黑帮经验的衣服, 这是非常重要的。买了这件衣服通 关后基本就可以拿到帮派清级的成 成了。是成后补全所有曹寒案件 分支任务、造债任务、并故事秩以 及劫车任务,过程中别忘了收集(烧 重、續子、雕像」。量后补充調節 的收集内害。这时候商店会给予足 够的折扣。将所有衣服和车子买完 这样就可以达到 100% 了

成就数量	1000G/50个	
准度	***	
在线成就点数	无	
全成就所需时间	30小时以上	
有无会错过的成就	Ultimate Fighter	
有无影响成就获得的秘籍	无	
有无成就RUG	1 无	





游戏完成率达到 100%

# Detective

35 a

游戏完成率达到 50%

15 a

游戏完成率达到 25%

# Rookie

游戏完成率达到 100%

# Pure Gold

60 a

获得30个金牌 1 详见金牌攻略

获得 15 个金牌

### Gold Rush

10 a

获得5个金牌

# Strike Gold

5 4

获得 1 个金牌

# Solid Silver

35 A

获得30个银牌

# **Substantial Silver**

15 A 获得 15 个银牌

# Slight Sliver

5 A

获得5个制度

# Auto Enthusiast

获得所有车辆和摩托 建议将气场等级提升到 最大再去买,有折扣,当然如果为 了效率也可以先买一辆A级的车 平时跑路、游戏中一共有4个车场 分别是 Top Gramour Imports. North Point Chop Shop, Central Import Yard, Kennedy Town Docks.

# Spiritual Healing 15 a

找到所有增加HP最大 值的香炉。

# Fashion Victim

购买所有服饰(包括配

# liong Kong Super Hacker 15 🚁

黑掉所有摄像头 在与 Not p ng 约会后可 **以查看所有摄像头位置** 

### Karaoke Superstar

将 Karaoke 的所有歌曲 完成度提升到90%以上,注意 共有两个KTV场所, BAM BAM 和 K-BAR。

### **Bounty Hunter** 20 a

完成所有 Roland 追债

打电话给 Ro and 接任 务并完成就可以了。详细过程在攻 略部分有

# 🚁 West End Scavenger 28 🛦

解开 Kennedy Town 和 Aberdeen 地区的所有 ockbox

## Central Scavenger

解开 Central 的所有

Morth Point Scavenger 20 a

解开 North Point 的所有

# Super Cop

20 A

提升警察等级到 10 级 在完成所有任务后一定 会解除的

# Ultimate finiter 15 a

提升帮派等级到 10 级 本作关于帮派满级的成 就比较复杂, 不少玩家在通关后帮 派等级都只有9级半,选择原先 的关卡打的话必须打出足够高的 评价才会提升经验, 但数值也是少 得可怜 这样的话,玩家就不得不 去花 160 点购买 DLC 包中的 Top Dog S ver Pack,购买后会提升 玩家三个能力的等级 可以顺利解 升这个成就 如果不想花这份钱可 以尝试在第一遍流程中先做支线 任务, 拥有足够气场后再去购买增 加帮派经验 15% 的服装, 穿这个 衣服通关的话可以达到满级。

# Event Planner

完成所有开放事件

15 4

Event Driven 20 点 完成一半开放事件

Mr Nice Guy 30 a

**工工** 完成所有分支任务

Gase Close 30 a

完成所有警方案子

### Sharpstooter 25 a

新工工。用枪打爆一辆追逐警车 的轮胎

如果手上没抢的情况下可以先去习得从警车后面拿枪的技能、之后拿着枪开车故意在警察面前犯罪、等警察开始追你的时候按LB出车窗,按RB射击车轮即可。注意要在行驶状态下向警车轮胎射击

# Kleptomaniac 15 🛦

劫走5辆装载货物的卡

游戏中会出现头上带有 箭头的卡车,此时玩家将这种车劫 持后会立刻受到警方的通缉,将 警察甩开后开到指定地点后可以 拿到一笔为数不小的报酬,完成5 次便可拿到这个成就

### Intowiable

**一次** 斗鸡 赢 得 50000

Tourist 🍇

10 a

15 A

真一场斗鸡

### Whatever's Handy 15 🛦

便用 10 种近战武器打倒敌人

使用 10 种不同的近战 武器击倒敌人, 注章不一定非要对 看敌人使用, 对路人也是可以的 近战武器中包括;

Baton - Drug Bust (毒贩的棍棒) 去篮球场可以找到这个武器

Briefcase (公文包): 中權部分行人 后他会丟「包能掉、檢起來用就行了 Crowbar (铁锹): 这个武器多生是 从车后面翻出来的。也有部分敌人会 持有

Fish (鱼):有角缸的地方打破软能找到,比如在Chub Ban Bam 的 V Fi 区域

Handbag/Bag Purse (三种女士包): 这一种女式包看起来都不一样, 般都在女性路人身上,擅 一就能绘到了

手「磨机;在主线任务 " Dock Yard He st" 就能找到,不会错过

Kitchen Knife (刺刀),不少敌人手上的都有

Knife (小刀):比较常见的武器。敌人上上可以找到

Machete(大砍刀): 主线任务"The Fection"中 与 TCNG 的 特定 BUSS 战结束后可以拿到,拿到后记得砍死个人再扔

Meat Creaver Drug Bust( 毒贩菜刀 ) Yen Yen Foo 的地下通道可以找到。

Sauce Pan ( 夏宝锅 )、任务 √endor Extortion 中 在厨房可以找到

Tire from 铁棍:比较常见,在车箱 后面可以找到,

Umbre a (南全): 在下雨天的时候,碰撞打伞的行人便可得到



# Gun Nut

15 s

了了。 使用 IU 种不同的远程 武器杀敌

### Safe Driver

20 A

安全行驶 2 分钟 无碰撞减速的情况下连

续开车两分钟,建议选择 辆速度 非常慢的车,比如 B.sa., 然后上 连续地域的高速上去开吧,很简单 主意过程中除了不要碰撞外, 也不要减速

# Gadgetman

20 A

1.11 機一次锁 植入一个 bug 追踪 个电话 开一个保险 箱 黑一个摄像头



# Environmentalist 15 🛦

利用 5 个不同的环境杀 故

# Footie

10 a

重要 尝试 10 种不同的食物或者饮料

正常情况下夜市可以找到大部分食物

# Town 20 a

去过游戏中所有 4 个地

Take A Bue Out Of Crime 10 &

完成 个警察案件

# A Stap in the Face 10 a

使用鱼杀死一个人.

程就能解了,没解开的建议去最 程就能解了,没解开的建议去最 终 BOSS 的龙船上或者 Club Bam Bam 的 VIP 区域将鱼缸破坏后可 以找到。如果该区域没敌人就直接 按 B 拖过去

### 🐷 Steutrean

5 4

完成一次抢车

### Fashion Statement 10 🛦

企成了 在家中或者服装店换过 沈伟身上的所有衣服

# Great Face 50 🛦

气场等级到达 10 级

# Gammy Face 25 &

气场等级到达5级、

### Minor Face

5 4

15 a

气场等级到达2级.

# Martial Law

# Big Similes All Around 50 A

1100 剧情成就,不会错过。

# a Big Betrayal 35 A

剧情成就,不会错过。

# That II Show 'Em 20 A

剧情成就,不会错过。

# To With The Gang 5 &

图情成就,不会错过。

# 所有生肖雕像位置

所有生肖在主线任务中会议载为明显的姿态呈现在玩家可 **但后两个则需要单准去找。这意有一些兴能不** 

### hade Statue 1

这个在主线任 务中的 "Popstar" 任务里可以找到, 在第二段窃听时, 船上可以攀爬的地 方摆着



## Jade Statue 2

在主线温斯顿 让你去Cub Bam Bam 警告对方的任 务中, 浴缸旁的吧 台上可以找到



### **Jade Statue 3**

在主线任务中 去温斯顿家中安装 窃听器时。在旁边 的桌子上可以找到



# Jade Statue 4

在主线任务 "Bride to Be" 中. 在寺庙内可以找到, 位置在靠里面的室 内位置,祭坛上可 以找至,



### **Jade Statue 5**

这个在医院的 桌子上可以找到。 医院是全天 24 小时 营业的,不难找到。



# Lade Statue 6

"Bride to Be" 任务中要开车载 Peggy 去婚纱店.不 过当时是不能自由移 动的, 玩家在事件完 成后前往店里在桌子 上就能找到了。

### Jade Statue 7

这个雕像的位置在 K-Bar 里面,与KNG 的主线任务中就可以去 柜台前找到了



# **Jade Statue 8**

主线任务中举 办完 PO 叔葬礼后, 从上方杀下去的过 程,在一个庭院里 的边上找到 这个 之后也是能找到



### **Jade Statue 9**

这个雕像位于 海上的赌场内, 王 常点程中是找不到 的, 玩家可以选择 华船到地图最北边 的船内找到, 在电 视旁边的桌子上



### Jade Statue 10

故事模式发展 到 "Bad Luck" 任 务时、去 Two Chin 家扰乱风水, 过程 中开启保险箱后必 然会获得



### lade Statue 11

主 线 任 务 "Conficted Loyates" 中, Sorny 要沈伟去 V V 家安装窃听器 的时候,在房间内 的桌子上, 十分醒





最决战》(下文简称《VF5 FS》) X360 版模空出世以来,至今已 有三个多月了。一直坚持《VF》 修炼的老玩家应该已经上手了。 而更多的新玩家可能会因本作相 对复杂的系统而望而却步。这次 我们邀请了国内专业《VF》论坛 中国 VF 联盟 ※"的达人玩家 天才 Akira 撰写了这篇攻略的系 统部分,深入浅出地详尽阐述了 本作系统的特色和变化。非常适 合初学者阅读。希望各位能够喜 爱并融入到《VF》的大家庭中。 或许下一届的斗剧《VF》项目的 冠军真的就是你。此外,老玩家 其实也可以在这里获得新发现。 -起来学习一下吧。

### 14111

### CHECK 1 '《VF》系列"对战基本状态判定













在开始《VF5 FS》对战之前, 我们需要先熟悉游戏的基础知识 明白《VF》的规则后,角色的每 一步行动都会变得有意义, 而游 戏也会变得非常有趣

首先, 当两方互相发出属性 样的攻击时,一定是发生速度 快的一方取胜, 而当发生速度一 样时则是威力高的一方取胜,如 果速度和威力都一样时只是体力 少的一方取胜,最后当以上三项 都一样时就会发生双方互相击中 对方的情况

本作的打击技分为6种基本 攻击判定:

- 1)上段攻击:可以站防或者 蹲下避开
- 2) 中段攻击:不能蹲防, 般会混合投技来做一择
- 3) 下段攻击:不可站防,只 能蹲守
- 4)特殊上段: 我方蹲状态中, 对手出某些上段攻击, 我万蹲防一

的同时无法出招, 否则会被击中 通俗说法:特殊上段克下段出招

5)特殊中段:对手蹲防的时 候,我方的某些中段破防技攻击可 被防住, 但之后若有派生技的情况 除外 通俗说法:特殊中段可蹲防

6)特殊下段:站防状态可 以防住的蹲状态攻击 通给说法: 特殊下段可以站防

投技的基本判定:我方施展 投技时, 对方不能用站或蹲防来 应对, 但我方不能投中攻击状态 发生中的对手 一般会在自己有 利的时候和打击技互相交替使用 来择对手.

除去以上几种基本攻击判定 外, 还有其他判定存在。最突出 的例子就是上,中段防御不能技。 俗称破防技 以及即使对手站防 也可使之"出摇杆"的摇杆诱发技。

只要能够有效活用这些技巧 的特殊属性, 对战的战术运用必 定更加广阔

### 重推動為推的對步狀态洋無

(VF5FS) 莊连枝 始动拉方面的打击效果 非常多、理解各种状态 特性。有助于玩家把握 机会给对予以最强力的 **初击。下面简单介舞"** 



(a) 特别印度 (bulk 丸前洋導 闪刃"3P 命中) 面中后浮空状态 与普通浮空状态不同。Counter 命 中后浮空高度不会改变

- 3) 即(加结城的"上步赛 掌"46P 命中) 命中后对手侧地 漳起、后可连技追打
- 4)特殊即(如陈洛的 老虎 APKY-AMP IT IN IL MASSIM 地对海里说,更我有非洲境。— 以配合时间实现连击

10 美洲化鱼油油用二是 料"214P命中)崩后侧地时间 很长。之后接上段打击技较容易 连技初段不会有打击威力修正



**#沙雕鄉《加鎮網的"輔沙瀾** word former 中中) 哲快道 **以业修算、但特选得证**参 **《神奇》则由发生科技的**第

門 曲所地 ( 解梅小桃 直到 "传 懂" 43p+k Counter 命中)状况与 腹崩相似。但倒地时可最速受身。

- 8)足崩(如结城的"搜下崩 獲" 3P+K Counter 命中) 励后连 枝有 50% 的打击修正。由于浮空 比较低。可以改为倒地追加攻击。
- 9) 小 bound ( 如结城的 "劈 钟" 43P 命中 } 通常与大 bound 连携使用。常用于连技追打中
- 10) 大 bound (如 Jacky 的 "蓋腿"4K+G 命中)经常用于墙 壁连的起始技。

除以上常见的打击效果外。 还有侧崩/背崩,贴墙等等。这些

只在特殊情况下发生。 另外还有打击命中局 抑反(不倒地),其中 Jacky 和 Lion 独 育 的 插眼以及日守刚的月 影 6K Counter 命中后 的额崩,则需要在打 中后的有利时间内判 定连技的可行性



### 判断有利与不利,浅淡帧数

上文中谈到的动作发生速度即 发生帧数 (Frame, 即 1/60 秒),

Frame 是《VF》的时间单位, 这个单位是用+(正)和-(负)来 表示的 正数越大表示我方有利的时 间越多, 反之负数越大表示我方不 利时间更多 帧数可谓是《VF》的 灵魂, 技术、连段、招式等等全都 由其维系 理解越多, 就越能发现 《VF》的乐趣 明白有利不利的基础 后在对战中就会打的更合理更明白 当攻击打中或被防住时就会出现有 利或不利的情况, 具体如何是很难 用感觉去判断的, 最好的办法就是 查阅并熟记 Frame 表 当你可以判 断出招后状态的正/负 Frame, 你就 能够有效地做出下一步的选择,同 时也能比较容易估计到对方的反击。 从而做出适当而有效的对应

当能够判断有利与不利及明白了 Frame 的概念后,接下来就要了解 技(招式)的发生时间 特发生时间 是指由玩家輸入指令到攻击产生判定 的这段时间,同样是用 Frame 来tt 算的, 越少的 Frame 表示攻击越快, 例如:12F的立P攻击就比14F的 时系攻击快, 但是发生慢的攻击并不 代表就没有其用武之地了, 比如在我 方有利的情况下, 即使是统用发生读 度较慢的技,也有可能击中对方 此 外, 发生快的技即便被防住也不会造 成自己太大的不利, 般风险较小, 但相立的威力也不大。而发生慢的招 式大部分都是高威力型的,通常可作 为空中连接的使动技 例如结城的扬 炮(33P) 所以,在自己大有利的 时候能够活用这些招式, 是玩好本作 的基本技巧

### CHECK 4 《VF5 FS》闪避系统的变化

### 1) 闪避风险剧墙

《VF5 FS》中闪避量大的改 变就是。如果闪避失败的同时被 回旋攻击(包括全回旋和半回旋) 击中则形成 Counter(伤害秉以 1.5)。具体条件为你的闪避方向 与对方的回旋攻击起手方向相同 也就是说,如果对手闪避,你可 以采用延迟出招,利用回旋攻击 打出 Counter。从本作开始,在防 守时观察对字的脚位就变得更为 重要。而在进攻时,半回旋技(如 Brad 的 6-K) 也就变得更加厉害

### 2) 闪避成功优势增大

虽然闪避的风险增加。但闪 避成功后的优势也大增。一旦成 為於維持手的攻击。 非被可以重 击对手的侧面。你可以选择打出

侧面独有的连续技、或者 利用这一优势继续进攻。 同时,侧面攻击如果被对 手防住,硬直也会更小 也就是说,你可以出一些 大硬直浮空技而不必担 心受到惩罚。虽然闪避神 闪拔的能力均被削弱。但 闪避成功的优势却大划

另外。由于初版《VF5》中 闪避攻击 2/8P+K 使用率极低。在 《VF5R》和《VF5 FS》中已被取 消。所以现在,你可以在闪避后 出 P+K 所对应的招式而不必担心 会变成闪避攻击

成功闪避对手的攻击后。即 时你没有完全位于对手的侧面你 的下一个攻击也将视为侧面攻击

闪避成功的效果相当于进攻债移 OM )

### 1) 假构的变化

在本作中,后闪(44)的 速度变快。更有利于玩家躲避对 手的攻击。但不利的是,后闪 过程中被任何招式击中都视为 Counter。而若此时命中的是中 段腳攻击。则我方会出现巨大的 **乳撕拌油血:糖要保长则用照焦** 業造成 1.5 倍的伤害

另外这时候不能利用勇进 (33)和蹒退(11)来取消后闪的 硬直。利用后闪躲避对字的上段 起身攻击时也要注意了

### **一种维与基础**

在《VF》中,順进与講退是 应对敌人进攻非常有效的常用技



役。同时又可以及时站起来防住 对手的 14F 中段技。用2来小舖 的话。从下赚到站起(不是彻底 離落。美似于半轉,正好躲开投技) 美更消费 7E、33 则只需要消费 5F。所以在 - 3F 到 - 5F 的不利时 你可以利用以上技巧来进行二择

### CHECK 5. 跳跃系统脱胎换骨 跳起攻击焕然一新

在本作中,制作组对系列一 直以来那种诡异的跳跃系统进行 了彻底的抛弃。取而代之的是动 作相对自然且類具实用价值的新 系統。具体来说,在本作中,輸 入7G、8G 或 9G,玩家控制的角 色即可迅速起跳,通过跳跃来实 现移动变得不再鸡肋。而跳起攻 击的方式则更是焕然一新,原本 那种又飘又慢基本没有任何实用 价值的跳起攻击动作全部重新设 计。无论是动作还是性能都得到 拳 5》中的跳跃变革一样)。

举个例子,《VF》中,对战中 方倒地时。由于起身方式多样 各种受身、各种翻滾、起身站立 攻击。起身下段攻击等等不一而 足),往往具有一定的迷惑性,为 了避免不必要的麻烦,进攻一方 有时需要在对手起身前迅速远离。 在系列以往的作品中,能够躲避 上段并实现迅速移动的購退(11) 比较常用,而在本作中,一些角 色的后辈飞腿(7K)可以做到效 摩堪比蹲退的跨越式大幅度快速

> 撤离、更为可贵的是,对手 的起身站立攻击有可能被玩 家的这招防御性的飞鰮击 中。可谓锦上添花》

另外,本作的跳跃可以 躲避投技,而且即使在跳跃 时被击中,也将视为被浮空 连技打中,伤害将有所降低

了脱胎换骨的进化(有点像《铁



### (VF5 F5)中夫于着壁的变化

除了出福杆状态或者被插眼类 抑反技打中以外,被其他抑反技击 中后撞墙会发生特有的效果,一般 会分为以下四类:

### 1)普通撞墙

被 DAMAGE 20 以下的技命中 发生撞墙, 硬直差不会变, 途中陷 人只可防御的特殊状态 由于距离 缩短的关系可以实现一些平时无法 形成的连技。

### 2) 撞墙摇杆

被 DAMAGE 21 以上的技命中 发生撞墙, 撞墙后摇杆时间很长, 根据命中时情况,建议使用发生快 的中断打击技追打 因为摇杆中的 对手状态为"立>蹲>立",上段 打击技有可能被蹲状态而躲过

### 3) 發投

在墙边使用角色专有壁投技. 可增加伤害,如 Jean 的 46P+G等. 另外如 Jeffery 的 4P+G 等等,将 对手扔向墙壁的投技,还可以引发 墙壁连

### 4) 墙壁破坏

本作中, 墙壁可被破坏的场地

有所变动 方撞到的墙壁 只有在KO时(或者一方被 KO后撞到的墙壁)才会被破 坏掉 由于在一局对战过程 中墙壁是无法破坏的, 所以 避免了意外 RingOut 的可能

### 5)关于空中撞壁

使用连技等令对手空中

撞墙时状态有所变化。通常情况分 以下四种:

a 空中正面 正面垂直撞墙后, 基本上会伏身头侧状态落地, 所以 不能受身可放心追打

b 空中斜位 斜撞墙后落地 侧会变为抑向足侧,可以受身,攻 方应根据情况不同来选择,心追加或 继续连技追加

c 吹飞横向及背向 撞后抑 向头侧落地,会比较难判断上下段 追击,很容易mss 最佳时机追打, 但是只要用打击技令对手再次撞墙 则会恢复到伏身足侧状态,这时用 Combo 追击会比较容易, 而且对 手受身不能

d 特殊效果(贴墙) 贴墙发 生条件是 DAMAGE 25 以上+上升 中壁命中 常见的有结城白虎双掌 打(2-46P) 及陈洛的 2-6k 等等 (基本每个角色都有特定的招式可 发生), 均可令对手撞墙时发生贴 墙状态, 倒地时间非常长 因为追 击开始的时候有50%修正,建议 首选用最大 DAMAGE 技作为追击



### **ANY 25** 7 《VF5 FS》中投技性能变更

### 1) 1/3 的拆投成功率

《VF》中普通投技指令为"方 向键 +P+G" 而基本的拆投指令 和投技一致, 当对手发动投技时, 玩家要迅速输入"方向键+P+G"。 所输入方向和对手投技指令的最后 一个方向镜像一致(即上下相同、 左右相反), 拆投成功。"复数拆投" 曾经是《VF》的特色 在前作中, 玩家在拆投时,可快速连续输入3 个拆投指令、假如对手所发动的投 技正好属于这3个的其中之一,那 么投技即可被拆解 但在本作中. 复数拆投系统被删除, 当且仅当玩 家输入的拆投指令与对手的投技惟 一对应时, 拆投方可成功 但是. 以往《VF》中每个角色都拥有很多 方向的投技, 但本作中, 所有的角 色都只有 4、6 和普通投这3个方 向的投了 曾经的 1 2 3 方向投 技或者变成 4、6, 或者取消 而蹲 投则变成了 1、2、3P+G。换句话 说、《VF5 FS》在投技方面最大的 变化就是从"复数拆投"变为了"1/3 的拆投成功率"这一变化对游戏 会有什么影响?

投技方向虽然减少为3个,但 对手拆投只能拆 1 个, 拆投成功的 几率就变成了1/3. 相当于加强了 投技的作用

### 2) 闪避与侧面投

现在的闪避一旦成功就进入对 手侧面, 而侧面投是固定的, 且本 来就只能拆一个方向 由于闪避系 统的变化, 侧面投会大大增加、侧 面拆投也就变成了一个相对重要的 环节 如果说在玩家所使用的投技 中,有50%以上都是侧面投,那 么显然拆投系统的重心就不应该放 在多方向投拔上了



### 3) 投技发生帧数减少

在本作中,投技的发生帧数从 12F 调整为 10F. 现在, 投枝的发 生速度已经快于点 P, 所以现在会 出现只有投技能够确认的情况 当 然, 44P+G 或者 66P+G 还是会有 1F 消费,所以这种投技在对手-10F 时无法确认

同样, 之前提到的小蹲在 -4F 不利时已经无法躲开投技,如此, 在点 P 和蹲点击中后, 迅速使用投 技已经变成了很好的选择 当然, 在-5F不利时, 33的作用还是存 在的 相应的, 在进攻时, 如果你 +6F 有利, 则投技加中段技二择就 是最好的万法.

### 4)相杀(Clash)和0帧投取消

在《VF5 FS》中, 投技与打 击技的相杀已经取消。如之前提到 的, 投技的作用加强, 相应的, 风 险也变大了 本作中的投技恢复到 了《VF4》时的状态,你可以用大 力序空技来打对手的投技——现在 我们又可以"豁"了厂所以之前那 些哪种招式会相杀, 哪种招式不会 的技巧已经没有意义了 此外,由 于0 帧投已经取消, 在任何状态下, 投技的发生时间均为 10F 对手 33 靠近后出投技的威胁降低,但对手 投技抓空后则更难打确认,对手中一 上段连横被你蹲掉后, 也更难用投 技抓到对方

### 5) Catch 投遺反击将被 Counter

以往对方出 Catcn 投时被你击 中都视为普通击中, 但在本作中则 变为 Counter 命中。同时,如果对 方的 Catch 投抓空, 你在其硬直状 态攻击他视为小 Counter。所以像 鹰岚这种经常用 catch 投的角色而 言, 这是一次严重的削弱,

### 6)防御拔投(简易拔投)



通过按住方向 4 6P+G 或者 P+G, 你既可保持防守状态, 又可 拆投 方法为先按住 G. 再按住 P 而根据系统设定, 在你处于硬直状 态时,直接按住P+G就可以保持 防守状态并拆投,这样无论对手怎 么投自己都不会中的,操作简单了 门槛降低了,促使在对战过程中需 要用更多的对策进行择了,以往那 些只依仗强力投技而取胜的角色现 在在这点上大打折扣了

### (VI-5 FS) 中侧向系统的变化 CHECK

### 1 例向推取

在《xins FS》中,任何成功 推荐模为准义对手的侧面 新以祖人对平判而的机会大夫维 变化油。 施对于硬重状期 再字像整攻去其何若不再造成使 连伸汽车,闪光对手大笔宣教兵 終价能有所無信。 测面或物的手 **静也有所改建。** 傳

而对情情的问题,如果他们 推决政为振兴,参考获得 6年的挑婚。第在所要求 **法加加州大武力强烈攻击 神學。这種的語道为《特別** 理能则变为 萘二甲甲酰利 **从侧面测达此为据式压**测

**事事的法许重为有术。**10年前 前加在规范标准测型超频数。推 高利用巡捕从侧面政事列手持责 繼事業有价值。換句果達。使準 

### **非人主对侧面受制**

TARES IN THE STATE OF THE STATE  时间既不能防守也不能闪避,这 一点经之前的版本没有变化。中 **他对有中枢维也中枢的假面将**用 專業報 包加普打牌状态 一種 **麦油学排写解: 東報: 3F 前添則** 調達董平利長養理以養額。斯以 松果油炒被計或難食等。與养養 **能-06-40-11(63-44)。柳萧**上立 静保的 谜 不明。此时间下时 p. 他特变用 电波不利。一 **以**用,你将使用一一一事件



6. 一、作的设势建设现象 **油供。由于抓业采集的故意。请 则打破常业科技技术给了作为决策 植不利作計量性** 一直維入概**律** 能要最進出推。看進表。惟會轉 他有利和植物摄制。《植物质连转 过身以前董亦使 1度精血。而于 直續了一曲。 对李泚从供包裹事 

### **一分中段技是科取消6**份三维正 THE REAL PROPERTY.

### 1) 部分中段技藝科型演

在本作中产业果然用 6P **业主法《由中下海状态的对学 画。州東不再男杯。博是龙** 文理直。 法模对于普通也等 等等非更大的优别。 基本上 臘別为注意學 医射光棒斯伊斯斯 前下独立等的。即使对于处于 **琳琳、李朵被你造成推通非主旨** 

医重动变得医加油机 不用再准 **非对手的是杆连搜索者对手由**便 金具杯。曹重独继维进行联票 对于和许方面宜。他去中国。 · 本用現命的語子。 医是直接术 進和何防事。 时间北京第一章计 耐水中果养的基础。

### **加入维度推進**

**自先集注意的规**。单作的起





**建血管**体 (基) 神经育疗 (注)

A COMMON AL ST. IN THE R. IN ST. 117年開催为課以《門》 東示博 **៣已经取解。爬在菲律师以用**》 系评业技业《解》则学的技术 查懂通知前伤害等正规模模式 延进時で超消消除。 新禮报的》 神列學的發動,學以哪一來雙重。 但是似于血量的增加。哪的囚禁 連曲。 健康如果对于由抵精神 這一直彈空往性就進行的以上平 **漆作晶焦光神泥畫鄉 一性脏的代** 快推進昂棋。臺中连接翰依書信

歪曲转变化。惟未北。蹇申 書畫無正由兼任 0.5 麦为兼 事實等則達的猶武権 不再逐一步休证。 化保持界 推决 8万吨。快速以外,地 **企业拥亚其前的费有标准单** 

### CHILLEN 10 其他细节变更

惟字以上彭些被大的调整外。本作化原则上 **电元素小变化有必要简单帧消** 

1)全回旋系动作被防御后将强行终止。其实远 在《VF3》时代,本系列中对回旋系动作就是这么处 理的,而这也符合真实格斗中的情况。不过从《VF4》 开始,全回旋扫腿等动作被防御后改为将对手弹开 或穿过对手的身体后继续运行。——直到《VF5》初 版,这一设定依然存在。在本作中,可能是基于真 实性的考虑,主创对此进行了回归原点式的变更 繼此请如為海 的 40%连维 李建雄 和陈洛顿 PPP2K等,不会像以前那样好用了。在前作中习惯 于使用回旋系打击技的玩家要格外注意

(1) 角色动作进行下一定概度的增制。 同些有实 性能也做了调整。这里试案一例,Jacky 在站立不

出招状态下。若对手进行上段单拳攻击。在系列前 熟重。加海·涂用手格对手的单独下。他作和他推 真表本作中, 並个相或派化为 一种类性十足 的影響。一個海索教像变成了個对本大樓的味得準



三 據习者。 会迅 速挡下对手两 拳后给对手-记"黑虎狗心" 式中段業。玩 家在会心一类 的同时。可能 会恍然大情 看来截差道的 **的是源血体** 秦朝!

总的来说,《VF5 FS》量大的变 化就是攻击能力和防守能力均大幅 提高,攻防速度加快,适当减少手 上四工作、增加脑力工作 本作符 原有的攻防关系,还加入了更多的 元素 率回旋 ——闪、防拔——破 防,投核——方向。站防——闪侧 画等。虽然本作在表面上看来简单 了,实际上相反,变得比以往的《VF》 更复杂,其实本作真正简化的地方 就是一个——手速。具体来说,本 作的简化体现在三个方面:浮空技、 多方向多投 見杆 而这三个方面 都是与手速相关的,也就是所谓的 人为因輩。《VF5 FS》現在已經查頻 非常复杂且具有换战性

# 单机特训

### **VS. CPU**

单机模式做得是否贴心。一直 是衡量物机格斗游戏移植碱意的西 要指标。具体到《VF5 FS》,前作中 那个诚意十足的 Quest 模式被删除 了,原本需通过不新挑战才能集齐的 道具等搜集要素在本作中被归纳为 19 个角色的付费 DLC 下载包的内容 不过,这并不意味着本作的单机模式

是在偷工裁科、相反、首次出现的 "License 挑战"和"特别赔缉"高 个模式的耐玩度都不错。而且由于 "Vary Hard" 地度的真在,特别既 练模式的模拟实战效果要远胜前作。 这在一定程度上弥补了 Quest 模式 缺失所带来的损失。下面将简要介 紹各种单机模式的一些注意事项

### AMERICA Special Sparring 特别陪练模式

这是玩家在购买了所有 19 名角色 DLC 服装后获得 的特别模式。其内容是总计 20 轮的 "AI 高手组手对决" 每一轮对决中,玩家将面对 5~10 个数量不等的虚拟 A 高手。这个模式可以选择难

度。在 Very Hard 难度下。CPU 模拟出来的 AI 高手具有一定的实 力。无论是即时反应、心理战还 是连技水平等等,都有不俗的表 现。在无法和《VF》同好"面切"



或网络对战环境不佳时,利用这 个模式来进行实战能力的磨练还 是不错的选择。因此强烈建议所 有希望深入体验本作的 VFer 们购 入服装包

### CHECK 2

### License Challenge 挑战模式

这是本作新加入的模式, 有点 像做了特色包装的练习模式 玩家 需要完成各种有针对性的试炼来不 断取得 License (执照), 一步步地 从入门选手晋升大顶尖高手 该模 式大多数关卡会包括5场对决,其 中第1 3 5 这几场是根据具体要 末来完成挑战任务, 而第2场和第 4场通常仅仅是赢下比赛即可 表 面上看,这样穿插进行的任务比较 人性化, 可以止玩家获得适当的放 松 但实际上, 喜欢走神、的玩家 要格外王章, 正是因为这两场九任 务对局的存在,会让玩家不知不觉 地忘记在纂得比赛的同时完成挑战 任冬 木模 \* 总共有 50 元, 按照

10 /21 /2/
打击测试
防守、试
防御师移测试
进攻图辖。武
体力相关测试
连号别试
投接到试
特殊规则则试

连打划过



则试进度它们被分为5轮, 难度依 次递增。而每轮按照见试的具体项 目被依次分为10类,具体见左表

I cense 排战初期非常简单, 成就饭们完全不用担心, 只需完 成第1轮的10项,即可拿到与 该项目有关的成就 不过,后期 的一些任务不是有些难度的,因 山, 建议玩家不必"一口气吃个 胖子",可以在其他模式中逐步和 累对 CPJ 战的经验, 然后再来进 行挑战 另外, CPU 控制的角色 往往有死角, 熟悉游戏系统和部 分角色的打法后,这些死角可能 就暴露无疑了, 到那时候再来拿 这些 Linense, 其实差不多就是探 囊取物了

# CHECK 3 Score Attack 分数挑战模式

分数排战也是家用机版格; 游戏的常玩模式了, 本 作提供3种不同的7人挑战路线、每种路线前6人都 各不相同,不过殊途同日,3条路线最后都要和"最终 BOSS 结城晶"对决 在该模式下,影响得分的因素有 通关时间 每局剩余体力 连击数等等 模式本身没有 难度可选,基本上相与于HARD 难度的街机模式 对于

"《VF》系列。" 老玩家来说, 在熟悉系统 后, 不接关 打穿并拿至, 满意分数压 力不大



### CHECK 4 Arcade 街机模式

Air Streak Test

通常格斗游戏必备的模式,隐藏人物 什么的。往往需要在该模式下通关才能出 现。在本作中,惟一的隐藏人物便是系列 大 BOSS——水推人 Dural。只需要在该 模式下(任意难度)的 "Final Stage" 打 侧 "最终 BOSS" 結城區(这里请允许笔 者吐个槽。主角兼任中 BOSS 的格斗游戏 有一些,但主角直接当最终 BOSS 的还真 不算太常见,尽管是名义上的;,便能遭 🔉 "Bonus Stage" 和 Dural 对决。无论 输赢,都算通关,并可解锁 Dural,同时 拿到 "VS Dural"的成就。此后便能够在 包括网战的多个模式中使用她。这里要特



别提醒一下纯粹只是为了拿成就的玩家。 将难度调为 Very Easy。局数设为 1 局 可确保顺利拿到。另外值得一提的是。在 不接关前提下见到 Dural 并特其打倒。才 草完美通关。在片尾字幕中会看到所有前 色的演武动画集锦。配乐则是一首摇演曲 风的歌曲。非常热血

# 表 计通道

#### 

## **切む者福言「uttorial基本収程収束**

在上式开始《VF5 FS》的战 斗之前,我们不妨先在 DOJO (道 场模式)下熟悉一下游戏的基本 操作 本作的道场模式除了系列 常规的 Command Training (出招 指令练习)和Free Training(自 由训练)外,增加了Tutoria!(基 本教程)

Tutor a 按照由或入深的顺序 详细地讲解了游戏的基本系统,

从最基本的移动、打击、跳跃、 防御到进攻侧移甚至特殊回避等 等, 习谓手把手地向玩家传授基 本技法 《VF》菜鸟可以从这个教 程字起,为自己的《VF5 FS》之 旅打下良好的基础。而《VF》达 人们。其实也不妨在开战前先过 偏这个教程,本作基本系统的 调整在这个教程中有所体现, 了 解一下没有坏处

#### CHECK 2 相扑大师回归 艺手道青年初体育

相对《VF5》初版,本作增 加了两名角色——相扑手鹰岚和 空手道格斗家红条 Jean。 前者是 回归的经典老角色。由于其体型 巨大且体重超常,受创判定(硬 直状况、是否倒地、浮空高度等)



极其特殊,玩家在对阵魔岚时。 会发现他仿佛不是本作中的角色。 对其他人物成立的连技对他可能 根本就不成立。有利不利的判定 也完全不一样。至于红条 Jean。 初体验时会觉得这应该是一个打

> 法清晰明了的打击系角色。 但事实上在意力均面后的-感到 JF 技才是这个人物的精 单设计 加赛莱入队联结赛 个"新人"。大家不妨从练习 模式入手,顺序渐进。按部 就班地进行

# 个人空间

## Terminal

在Terminal(經邏模式)下玩家可以給角色自定义名称以及造型,也 能把对战录像存放于此,可以算得上玩家的个人空间 该模式具体包括两 个项目:Customize 以及 Replays

#### CHECK 1 Customize 角色定制

角色定制服务是《VF4》对 3D 格斗这 类型的重大黄献之一。这一功能目前已经成为 3D 格斗的标配。在(VF5) 初版中,所有角 色除了Type A、Type 8 两套默认意型外,还 可以通过 Quest 模式打出 C。D 两套服装。本 作在保留了前作的4套造型的基础上,又增加

II Type 主种 Year 和美事新造場。其中「You **多辨取认禁本遊豐。美论男美。 能不多等情**質 脉並出場。硫酸甲腺都**使开助自己的健康**力 为加三市面的角色的统治和超的进程。此數了 要天到了。身看比基尼清凉上阵的女性格并系 生是根據收益的唯一等前。但 社會整體積度制





#### CHECK 2 Replays 对局回放

这个功能原本毋庸多言,但其中的 Online data 选项还是值得一提的 这个项目下收录 的是由玩家们上传的对局,这些回放数据对所 有玩家开放,而且可以按照角色名称进行检索 并观摩 对于喜欢通过对战录像来研究打法、 提高小平的朋友来说,这是相当宝贵的资料库



# 西语法法

# 

## 网络还住。阿佩约战捷还"国场"



经过了 X360 版《vF5》初 代的网战试验, 本作的网战模式 获得了 定幅度的进化 首先从 模式上来讲, 本作加入了 Room Match 模式, 玩家可以邀请自己 的好友 =起"开房鏖战",而且最 多可容纳 8 人的房间, 再结合观 战功能, 玩家们通过网战切磋以 武会友的梦想成为现实 此外, 前作玩家在 Quest 模式中通过打

败AI对手而逐步升 段,这样的段位系统 只是满足玩家的虚荣 心, 而本作的 Ranked Match (头衔战)成为 彻底的网战模式 玩 家要通过网络和真人 对战方可升段,挑战

性和段位的价值不言而喻

网速万面, 根据笔者的实际 体验, 在LIVE下, 司服同网下 的网战速度比较理想了, 普通招 式和大多数基本连技均可顺畅出 招 不过跨服对战的话, 延迟和 卡顿现象还是不可避免的,除非 是 "Same Area" 完全找不到合 适的对手,不推荐跨服对战

# 网络环境较差时的特殊对战策局

对手执某于 Ranked Match 的 **则**观事说。有时候即便网络质量 不好也要打。那么下面笔者就跟 大家简单交流一下在阅速不理想 时的网战小心得

1)由于延迟的存在。在"面 切" 耐玩家们通过目测屏幕上对 手的动作来做出即时应对的方式 这时候基本失效了。因此线性的 变段突进技有时候往往会收到奇 效。比如 Jacky 的 3KP2KK。中 段和上段进攻中夹杂一个下段K 对手中招的几率非常大。



21可以适当使用一些"面切" 中风险较大的高回报单发技。同 样由于网络延迟的原因。该防的 时候没防住,该闪的时候闪不开。 可以连的时候连不上等等情况时 有发生。在这种恶劣的环境下。 有时候"豁出去"打反倒可能会 有奇效。比如 Jacky 的 7K。由于 打击落空后非常不利,单独使用 这个"李小龙翻跟头踢"在通常 对战中的作用比较有限。但在网 速不佳的网战中,由于其恐怖的 威力(特别是 Counter 后,有时

候能打掉对手近一半 的体力 )。这招有时 候会成为扭转战局的 关键。正所谓"乱拳 打死老师傅"——网 格不好,再牛的玩家 都会成为行动不便的 "老师傅"



本作的游戏方式同《愤怒的小鸟》非常相似,玩家 的目标是通过有限的投掷次数给予城堡量大程度的打 ■ 「外」制力操作性要求被高的物理链环游戏。制作 公司对体感的精确度把握得非常好,玩家细微的动作变 化都可以在游戏中体现并影响到最终的破坏结果,笔者 在游戏过程中从未因识别度的问题而影响到游戏体验, 喜欢体感游戏方式的玩家没有任何理由错过本作。

文 BrainlessCat 美編 心の永恒

# 基础知识

选择菜单	从上至下摆动右手
确认菜单	从右至左挥动右手
后退	从左至右挥动左手
呼叫主菜单	左手向左侧45°倾斜
重新开始关卡	右手上举
重新投射	左手上举(必须有Mullingan)
鸟瞰全景	敬礼(必须右手)

## 道具

关中得到的道具,可以利用双手 调节石块的飞行轨迹。

每5零.投石器分为两个区 域,玩家需要向前一步进入准备 区域,双手靠近会拉住皮筋,这

时退回之前的位置 可以做投射调整(角 度和力量), 蓄力的 大小根据玩家后退 的距离来决定,有 时 Low Power 的 效 果反而更好。

☆ WYC larter: 教学 计消灭3个Goblin可以得到 Mullingan, 也就是游戏中重新投 射的机会。如果对之前石块所得 分数不满意,可以在之后的准备 过程中高举左手使用 Mullingan 获得重新投掷的机会。



# 石块

農業 蘊 的 🐞 🐞 🎼 🐞 🐞 利 用 Magical Gauntlets 调整轨迹外没有其他

Flying Shot:投射之后可以 激活飞行的特殊效果,利用手侧 能自由地控制石块飞行方向,但 李龍冉同"讨行

Sput Shot 引爆局可以让 石块变成 4 个 能成一排的水石

模,可以用双臂来控制这一排石 块的飞行方向。

Bomb Shot;有爆炸效果 的石块。也是游戏中惟一可以 <u> 在撞击建筑物后激活特殊属性</u> 的石块。

Speed Shot: 有得表面 · 東東的石城。 撒洛特琳敦單后石 块会像子列 一样在当我位置直接 加油、等以来非多个流水物。重



激活加速功能后依 旧可以微调飞行方

Lift Shot: 破坏 力量高的石块。有 **多能够未再排射前** 机会,弥补了射程

## 图标 (Shot Icon)

· 击中后获得

5,000/10,000 分。

中 : 市中

后石块获得爆炸效果。

Litt Ico (蓝色)·击中后石 块获得弹射效果。

Spinen 一一 (黄色 ) 击中 后石块获得加速效果。

# 持殊加条

除正常推設建筑物可以得到 分數外。根据石块的种类、攻击 的效果以及图标的属性还会获得

额外的加分。在某些难度较高的 关卡中。特殊加分直接决定了玩 

## 通用加分

15.11.未击中任何建 筑物。

一 日本、高十 1 只击中 红色哥布林的气球。

击中红色哥

1 . 击中红色哥 布林的头部。

累计杀 死3个哥布林。

(小型房屋)。

低蓄力投射。 石块从哥布林

击中民宅

a N = - Lar ace - - 次 性摧毁当前地图上33%的建筑

\* 「 」,可(设) 使用 Mulligan重试投射后获得的分数 比之前一次高。

\*\* [ 三 ... ' ... 使用 Mulligan 重试投射后获得的分数 比之前一次低。

· plector:在一次 投射中获得三个效果加分或者效

\* 飞行较长-

#### 段距离并击中建筑物

13 Ter - 3'+ 1 7 1919+ . . 在一次投射中引爆二个炸药 作。()、a Mar Ya: 击

#### 中风车

tr\_ate er. 在第一次击中 建筑物后和该建筑物倒塌前的这 时段, 再击中另外一个建筑物

# 非通用加分

Spirt Snot la

18 Bank Shot: 先击中地面 

Shot #11 Flying Shot

停地向下调整石块方向(不适用

## Bome Shot 加分

、1 Findert Trans. ・听到倒计 时声音时引爆石块(有特写画面) 「aget Berth 穿过 Bomb

27 0 10 ; 爆炸后未击中任何 建筑物

# Flying Shot 加分

Dive Bombo 施 坤 攻「 或者地面飞行 击。先让 Flying Shot 飞行到一 定高度再向下冲击建筑物。

重筑物

# Speed Shot 加分

" Pranatire Ator 发射 Speed Icon 后立刻启动加 速效果

8 Armor Piercing: 使用 行)

加速效果后击穿多个建筑物

['4H, 'ef:利用建筑物 或岩石进行反弹攻击(地面不

# Split Shot 加分

重筑物 10.Max Spread 激活分 收效果后拉长石块间距再击中



收效果后拉短石块间距再击中藏

果后使其向一侧倾斜。

33 Soint Bank 液活分散

32.Wallin 旅活分散效 效果后获得4个Bank Shot.

## Lift Shot 加分

34 Darede、: 贴近地面时 激活弹射效果

35 Max Ir um \_ ftus · 一次投

射中激活全部的 3 次弹射效果。

# 特殊图标

36. Special Delivery 用 Basic Shot。Bomb Shot 或者 Split Shot 击中 Speed Icon。

137.Flame On 接 推 编 Flying Shot 击 中 Bomb Icon Chapter2-4)

38.Danger Zone : 🙋 🗯 Flying Shot 曹 中 Speed Icon (Chapter7-1)

39.Double Down Lift Shot 的弹射能力击中 Lift icon, (Chapter5-3).

40.Spicy Meatbal : 准 清 Speed Shor的加速功能后击中 Bomb Icon (Chapter5-2)

41.Ludicrous Speed 活 Speed Shot 的加速功能后击 P Speed Icon (Chapter5-2)

# 全金牌指南

神神 排放性 医血栓 卡、10 个挑战关卡以及一个通关 后的 King's Castle 关卡、只有拿 到全部的61个关卡金牌才能解证 Master of Destruction 成就

建议玩家不必一开始就执着 于金牌,通关之后不仅会对渊域》 **豐**真更深的了無。更累计了一定数 量的 Mullingan,这时再重新选择

震要金牌的关卡会事半功倍。如果 在某些关卡中总是距离金牌分数制 ■ ★ 次投射时故意打出 **发再进行正常打击从而** 灰得 Do Over 的特殊加分。不要 小看这几千分。在多倍加成的情况 下。几个 Do Over 也能增加几万 至十几万的分数

## Chapter1

#### Elkhart

Ekhart是游戏中最基础的区 域, 出现的5张地图属于教学性 质的关卡,由于达成金牌毫无难 度,这里不做详细描述,

Challenge1: 玩家需要使用 一个 Flying Shot 完成挑战,只要 在不错过太多加分图标的情况下 击中最后的建筑物即可获得金牌

#### Flat Rock Chapter2

-1: Split Shot 会首次在游 戏中亮相, 地图中城堡的位置可 以说是专门为迎合 Split Shot 而设 定的。拿到金牌没有任何难度。

2-2: 先分别利用 3 个 Basic Shot 击倒城墙后的3个塔楼(角 度调高一些,在不击中城墙的前 提下尽量击中加分图标》,最后使 用 Split Shot 的特殊效果摧毁正前 方城墙即可拿到金牌

2-3:本关只有3次投掷的机 会,先让第一枚 Flying Shot 飞最 中间的路线(击中红色 Goblin 和 两个加分图标击),这样可以确保 左右两条路线中的 10K 加分图标 在获得加成后发挥更好的效果。

2-4: 第一枚 Basic Shot -定要穿过 Bomb Icon, 这样会得 到爆炸的属性从而炸掉前方的城 墙;利用 Flying Shot 收集空中的 加分图标后撞向塔楼;再用最后2 个 Basic Shot 做扫尾工作即可获 得金牌评价。

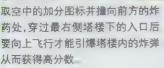
2-5: 用第一个 Bomb Shot 击中右侧的加分图标并引爆,可 以获得很高的分数 (第二个 Bomb Shot 瞄准左侧的加分图标);让 Basic Shot 穿 过 Bomb Icon 可 以击毁前方的城墙;上调最后一 个 Basic Shot 的角度(击中红色 Goblin 为最佳)击中最后的塔楼 便可达到金牌分数、

Challenge2:选择左侧的路 线比较简单,除了穿过 Lift Icon(蓝 色光圈)后需要手动向下调整路 线外, 其它图标都会帮助石块自 动调整路线, 顺利到达城堡后启 动炸弹效果即可拿到金牌

## Chapter3

Lyons

3-1:在第一发 Bomb Shot 穿过 10K 的 加分图标后需要向右侧 微调一下再启动爆炸功 能,一定要确保炸掉四根 柱子才能获得金牌:剩下 的三个 Flying Shot 按照 左、中、右的飞行顺序拿



3-2:第一发 Speed Shot 投向 10K 加分图标, 当穿过图标后启动 加速效果;第二发 Speed Shot 向 右侧的 5K 图标瞄准,这里需要击 中 5K 图标的下方才能在发动加速 功能后穿过后方的另一枚 5K 图标: 第三发 Basic Shot 向左侧城墙的炸 药出投掷,而最后一发 Speed Shot 需要抬高一些角度再投向城堡中央 的塔楼(有哥布林存在),提高角度 的目的是为了启动加速功能后可以 顺利击毁最后一排的塔楼。

K

3-3:让前两发 Basic Shot 分 别穿过 Speed Icon 获得加速的效 果;第三发 Flying Shot 向右侧的发 射,拿到空中的3个加分图标后向 斜坡上塔楼撞去:最后一发 Speed Shot 瞄向最左侧的 10K 图标,在适 当的位置激活加速功能可以击穿最 左侧的整排城墙。

3-4:本关获得金牌的要点是 在激活加速效果后调整石块的飞行 位置。最右侧是 10K 图标 - 塔楼 -塔楼-城堡的排序,投石器一定要 正对塔楼瞄准,在10K 图标前启动 加速功能、之后向上托起石块可以一远处的两个塔楼即可拿到金牌。



避开后面的山坡,从而摧毁这一排 的所有建筑物;用第二、三发 Fiying Shot 收集空中的加分图标,之后向 下加速去撞城堡左右的两个底角; 再用最后一发轰掉最前排绑满炸药 的城墙即可。

5 Lift Shot 的用法比较多 变,用它获取高分的方法是通过前 2次的空中弹射技能把石块调整至 最佳落点,再用最后一次弹射摧毁 整排的建筑物。首先用第一发Lift Shot 击毁最左侧的塔楼,利用空中 的 2 次弹射机会让石块正对塔楼下 落,这样最后一次的弹射会把塔楼 以及塔楼后方的建筑一起摧毁:第 二发 Lift Shot 的最佳落点为右侧第 一个塔楼的底部左侧(约 45°方向 下落),目的是弹射后击毁最右侧的 塔楼(前两发后如果没达到3倍乘 数就不太可能拿到金牌了);第三发 投向正中间(红色哥布林方向)可以 摧毁前方的整个建筑;剩下的最后 两发进行扫尾工作。

Challenge3:建议第一次投射 的时候走下方的飞行路线,把较为简 单的上方路线留给最后一次,这样可 以避免失误后反复重新游戏的麻烦, 途中的加分图标不用刻意追求,只要 在不错过太多图标的情况下击毁最

#### Chapter4 Humbolt

4-1:让 Lift Shot 在空中调整 方向,正对右侧没有炸弹的塔楼下 落,落至底部时激活弹射功能可以 摧毁塔楼以及后排的大片建筑物; 让第二发 Bomb Shot 射中红色哥

布林并击中哥布林身后的塔楼,击 中塔楼后先让石块飞一会儿,待到 石块进入城堡内部再启动爆炸功能 可获得高分评价;利用第三发 Split Shot 摧毁大片残存建筑;最后一发

Basic Shot 来做扫尾工作即可。

4-2:本关的第一发尤为重 要,投射方向为藏在城门后方的5K 图标, 当发射过程中的石块、城墙、 图标成为一线时启动加速功能,这 一击一定要既击中城墙又穿过 5K 图标;调整第二发 Split Shot 的方 向,让其由 45° 向中央塔楼方向 下落,落至底部后启动弹射能力可 以摧毁前后两个塔楼:第三发 Split Shot 摧毁左侧的塔楼即可;最后用 Split Shot 收集整排的加分图标。

4-3:用前两发 Flying Shot 来 收集空中左右两侧的加分图标并 撞毁塔楼,用俯冲的动作撞击塔楼 可以加大伤害威力(拿到塔楼前的 加分图标后双臂迅速下落即可); 第三发 Bomb Shot 瞄准塔楼前的 10K 图标, 击中图标和塔楼后先不 要启动爆炸功能,待石块滚落至城 门口的 5K 图标处再发动;抬高最 后一发 Bomb Shot 的发射角度, 瞄准天空中央的加分图标后发射。 等到石块滚落到最后一排的塔楼 门口后再启动爆炸效果。

4-4 :第一发 Boom Shot 瞄准 红色哥布林左侧的 5K 图标(不需 要击中,只是以它为基准),在空中 飞行的过程中不停地向上托住石 块,第一发的目的是摧毁城堡左侧 的三角区域;第二发 Split Shot 瞄 准左上方的 5K 图标, 之后调整轨 迹石块,使其击中下方的 5K 图标、 城墙前的 10K 图标以及红色哥布 林,在城墙下启动最后一次弹射功 能能达到最大的破坏效果;第三发 Flying Shot 收集最左侧的所有加 分图标,然后清理附近的残骸;用 最后一发 Split Shot 收集右侧的加 分图标,并对城堡的右半部分进行

4-5:第一发 Speed Shot 瞄 准最前方的城门,当石块与城墙左 侧炸弹同一水平时激活加速效果, 这样可以击毁城墙的左半部、整 个中央塔楼以及后方建筑的中央 支柱:第二发 Bomb Shot 瞄准残 存的右半部城墙,当石块击毁城墙 后, 滚落至后方建筑的右侧柱子时 引爆炸弹效果;用第三发 Lift Shot 瞄准左侧的城堡,使用弹射效果可 以同时摧毁后方的塔楼;用第四发 Split Shot 的散弹功能击毁右侧山 坡上的建筑:最后方的建筑物现在 只剩下一根支柱了,用 Basic Shot 打碎它吧!

Challenge4:此挑战是一个类 似于反弹的迷你游戏,建议瞄准先 瞄准左侧的 Speed Icon,获得加速 效果后向右侧调整石块方向,只要 石块能够从倾斜角度进入城墙内 部基本上就可以拿到金牌了。

## Chapter5

Sadorus

5-1: 先完成相对困难的右侧 的路线,难点在于当 Basic Shot 穿 过 Lift Icon 后需要不停的向左调整 石块飞行轨迹,才能落入下一个 Lift Icon:中间路线的Lift Icon没有什么 难度;最后用 Flying Shot 飞一个 C 字型,穿过3个加分图标后撞向最 右侧的塔楼

5-2:第一发 Basic Shot 瞄准 左侧的 5K 图标, 击中图标后向左 侧调整轨迹才能保证穿过 Speed Icon 后能击毁整排塔楼;第二发瞄 准右侧的 5K 图标, 穿过图标后启 动加速功能,能够摧毁2个以上塔 楼就算合格;第三发瞄准后排的塔 楼,发射角度要调高一些,后排塔 楼倒塌后会顺便摧毁地图中央的 建筑:最后一个Lift Shot 只要不脱 靶就能拿到金牌。

5~3:第一发 Lift Shot 的攻击 目标是左侧的2个塔楼,利用弹射 技能穿过 Speed Icon 后向左下调 节飞行轨迹能达到最大程度的破 坏;用同样的方法来摧毁中央的建 筑物:利用第三发 Basic Shot 穿过 Bomb Icon 炸毁悬崖下方的建筑; 在最后一发 Speed Icon 穿过右侧 的 Lift Icon 时启动加速功能,击穿 整排塔楼。

5-4:用第一发 Flying Shot 飞 进右侧塔楼的入口,撞击塔楼底部 可以摧毁整个塔楼以及城墙(运气 好的话坠落的残骸会对左侧的塔楼 造成伤害);第二发 Speed Shot 瞄 准正前方城墙上的右侧炸药,在炸 药前启动加速功能:另一发 Speed Shot 在城墙左侧的炸药前启动加 速,这时候差不多已经达到金牌分 数了:利用最后两个Split Shot 进行 扫尾工作即可。

5-5:本关建筑物的位置一目了 然,属于 Split Shot 的进阶教学,必须 要拿到所有加分图和最高乘数才能 拿到金牌、推毁的顺序为左、右、中。

Challenge5:想要拿到金牌评 价就不能错过任何一个图标,完成 挑战的关键是在击中 10K 图标后立 刻激活弹射功能,倒数第二个的 10K 图标比较容易错过,注意及时调整 飞行轨迹。

## Chapter6

## **Thayers**

6-1:本关对金牌分数的要求十分苛刻,运气占很大因素。第一发 Lift Shot 瞄准前排城墙的右侧石柱, 让石块沿左 45°方向下落,利用弹 射功能可以摧毁右半部城墙以及后 一排城墙的左半侧;第二发 Speed Shot 瞄准最后一排城墙的右半侧, 一定要正对最右侧城墙时启动加速功能,否则会留下残骸;第三发 Lift Shot 沿左 45°的方向向前排城楼 的左侧下落,利用弹射能力可以摧 毁左侧上坡的塔楼(不必击中城墙 的炸药);最后一发 Basic Shot 进行 扫尾。

6-2:第一发 Split Shot 最少要收集到 4个加分图标,尽量让中间的石块由左至右攻击中央塔楼的底部,这样塔楼倒塌后有很大几率击毁右侧的塔楼;如果没有击中右侧也没有关系,用 Lift Shot 攻击右侧、Speed Shot 攻击左侧的顺序也能拿到高分

6-3:第一发 Basic Shot 瞄准中央的 Speed Icon,最好的效果是从加速图标的最下方穿过;分别抬高第二、三发 Basic Shot 的角度,向左右两侧的塔楼发射,最佳的效果是在不穿过5K 图标的情况下,击

穿前排的塔楼并落入后方的 Speed leon;用最后两发 Boom Shot 收集 空中左右两侧的加分图标。拿到图 标后调整方向,当其落入 V 字形城 墙的夹角时引爆石块

5-4:使用Low Power 投出第一发 Bacis Shot, 击中左侧 5K 图标后向下调整飞行轨迹, 落入前方的Lift Icon 后会再弹至另一个 Speed Icon, 这样可以击毁整排塔楼;第二发 Bomb Shot 瞄准右侧的 5K 图标,穿过图标后向右侧调整一下以便击中后方的 Speed Icon;第三发 Bomb Shot 瞄准正前方的城墙, 在城门偏左侧的方向引爆;用最后一发 Split Shot 清理最后排的建筑物就可以达到金牌分数

6-5·第一发 Lift Shot 瞄准城墙的右侧,方向以弹射后能击毁最后方的建筑物为最佳;第二发 Speed Snot 瞄准城墙右侧的底角;再用 Spit Shot 清理地图上大片的残存建筑物;最后使用 Basic Shot 扫尾

Claurger 挑战的难度在于飞入 Lift Icon 后即时调整方向,第一次弹射后立刻向左侧调整飞行路线。第二次则是向右,想要达到金牌分数的话只允许错过一个5K 图标

7-4:本关金牌难度非常低,前两发 Flying Shot 分别瞄准左右塔楼的中部,运气好的话两发就可以达到金牌分数,最后一发进行扫尾工作

7-5:第一发 Lift Shot 向右侧发射,利用前 2 次弹射能力收集 3 枚加分图标,在城堡前发动最后一次弹射可以摧毁整座建筑物;第二发 Speed Shot 向左侧城堡中央前的 Split Icon 瞄准,获得弹射效果后启动石块的加速能力;用第三发 Flying Shot 撞向最左侧的 Speed Icon;最后一发 Basic Shot 瞄准剩

下的 Split Icon 进行最后的打击。

Challenge7:三发 Split Shot 都要在击中 Speed Icon 后立刻激活分散效果,如果第一发 Split Shot 的 4个小石块都以 Bank Shot 的方式击中建筑物,还会额外获得 Split Bank 的加分效果,左右两个塔楼不必非要击中;由于第二个目标的下方是钢制结构,所以要让石块保持一定的高度,使石块整体向左倾斜可达到最大程度的破坏;最后一发 Split Shot 获得加速功能后缩短石块的间离并拉低石块的飞行高度,摧毁全部的7个哨楼才能达到金牌分数。

## Chapter8

#### Motteslair

8 1:第一发 Flying Shot 瞄准 拱形门上的 5K 图标,拿到图标后飞 一个 C 字形, 收集空中的加分图标 后一定要俯冲撞击中央的建筑;第 二发飞右侧路线,击中哥布林后也 要进行俯冲攻击;最后一发拿去拱 形门下方的图标,5K 和 10K 图标是 可以一起拿到的,稳妥起见的话可 以只拿 10K 图标,飞行尽头后前进 行扫尾工作即可。

8-2 第一发 Basic Shot 瞄准左 侧的 5K 图标,最佳效果是击中图标 的最右侧之后再向右侧调整飞行轨 迹:第二发 Basic 攻击右侧的城墙, 但这次不必瞄准图标:继续用第三 发 Speed con 对右侧城墙的残骸 进行清理,飞过最后右上方的 5K 图 标后调整石块的轨迹并加速;第四 发 Spit Shot 至关重要,由于前方哨 楼的很大一部都是钢制结构,所以 需要稍稍调高一些角度后再发射, 激活特殊效果的时机是在哨楼的前 方,这样中间的2个小石块可以击 中哨楼顶部,左右两侧的石块还可 以收集到 5K 图标。更重要的是拿到 图标后需要迅速向下拉动石块,以 便击中后方的城堡:最后一发 Basic 用来进行清理工作。

8-3: 職准左侧的 Bomb Icon,使用 Low Power 弹出第一发,穿过图标后向右侧调整,在可以击中络楼底部的时候启动加速功能;第二发投向右侧最远端的塔楼(山坡上),需要在空中调整位置,躲避城墙上的塔楼后进行加速即可;第三发Speed Shot 瞄准城门上方,启动加速后可以击毁后方的塔楼;第四、五发 Basic Shot 投向两个Lift Shot 的方向,注意在空中调整运行轨迹,右侧的向下调整,左侧的向上调整。

8-4:本关最重要的是前两发, 第一发 Lift Shot 瞄准右侧的 10K 图



标,落入图标后立刻启动弹射功能 会再次击中 Speed loon, 在加速的 过程城中向左侧微调,能击中一整 排的加分图标即可,穿过最后一个 10K 图标后再启动弹射并迅速向左 侧调整,击中最后一枚 10K 图标后 启动最后一次弹射击毁,目标是击 中红色哥布林,之后坠向前方的塔 楼,这一击最多可以拿到 25W 的分 数;控制第二发 Flying Shot 拿取左 侧的加分图标,拿到最后一个 10K 图标之后立刻向上飞行,穿过 5K 图 标后再迅速俯冲;第三发 Basic Shot 瞄准正前方的 Speed Icon, 得到加 速功能后迅速向左下调整方向,目 标是城墙左侧的塔楼:利用最后一 个 Split Shot 对残存的建筑给予最后 的打击。

8-5:第一发瞄准空中的 Speed lcon,得到加速功能后调整方向,使其穿过5K 图标,之后迅速向下飞行,击中桥梁支柱间的连接部分,如果击中连接处的正中可以摧毁整座桥梁;第二发 Flying Shot 飞右侧的路线,拿到 3 枚 5K 图标后(2 枚在空中,1 枚藏在城墙厚),俯冲向最后一排城墙的中间部分,位置正确的话可以摧毁除最左侧搭楼外的整个城墙,并且达到 5 倍的乘数;使用第三发 Flying Shot 飞左侧的路线,同样可以得到 3 枚图标,用它冲击最左侧的塔楼即可;最后一发 Split Shot来清理正前方的城墙。

Challenge8;完全没有难度的挑战,在空中尽可能多收集 Bomb Icon,最后冲向左右两侧的石柱即可。

## Chapter7

#### Ottomhill

7-1:第一发 Bacis Shot 穿过 左侧的 5K 图标后向右下方调整方 向,一定要在击中 Speed Icon 后 正对城墙左侧:调高角度,使第二 发 Boom Shot 落入最后排的城堡 中,在城堡内部爆炸可以摧毁周围 建筑物 :Flying Shot 瞄准右下方的 5K 图标, 然后向最右侧的城墙飞 去,由于城墙后方捆有炸药,击中 后可以摧毀整个右侧城墙;第四发 Basic Shot 最为重要, 击中空中的 红色哥布林后向右侧调整方向,使 其落入 Lift Icon, 弹射后再迅速向 下调整方向,击中5K 图标后摧毁 山坡上的塔楼:最后一发 Split Shot 来清理中央大片的建筑残骸就可以 拿到金牌了。

前两发 Fly ng Shot 飞左



右的路线,分别能拿到3个5K图标,拿到图标后向塔楼和城墙连接处俯冲,2次打击过后至少达到3倍乘数才有可能拿到金牌;发射Speed Shot 后在 Speed Icon 前启动加速功能,一定要不停的向上调整路线才能保证集中山坡上的塔楼;第四发 Flying Shot 瞄准空中的哥布林,击中哥布林后向前方的塔楼下俯冲;用最后一发 Split Shot击毁最前排的城墙,同时不要错过两个5K图标。

7-3:此地图能否拿到金牌完全看第一发 Speed Shot 的效果, 瞄准正前方的城墙, 在城墙塔楼下方附近激活加速, 可以击中城墙后方的加分图标以及最远端的塔楼, 最好可以拿到 3 倍加成 15 万分;

第二发 Basic Shot 瞄准 右侧的 5K 图标, 击中图 标后再向左侧调整使其 落入 Speed Icon, 获得 加速效果后再向右侧调整;最后两发没有固定的 攻击目标,对地图上的残 够进行清理即可

## Chapter9

#### Oronthil

9-1:第一发 Flying Shot 飞 左侧的路线,拿到 10K 图标后飞 C字形, 俯冲最后方的塔楼;能 否拿到金牌主要看第二、三发的 Basic Shot, 右侧线路难度稍大, 用 Low Power 弹出石块、最重要 的是落入 Speed Icon 后要正对侧 面的城墙。这样可以造成最大的 破坏;第三发瞄准左侧的 Speed lcon, 同样要注意调整飞行路线, 使其在获得加速能力后能够从正面 冲击城墙;用第四发 Flying Shot 瞄准红色哥布林;最后一发清理残 存的建筑物。

1-2: 第一发 Boom Shot 瞄 准右上方的 Lift Icon, 获得弹射效 果后迅速向左调整方向使其落入 Speed Icon, 获得加速效果可以 达到山坡上的塔楼, 在塔楼内部引 爆石块即可;第二发 Boom Shot 瞄准中央的 Lift Shot, 同样需要向 左调整方向才能再次获得弹射的效 果, 调整石块使其落入支柱间的 5K 图标并立刻引爆,可以炸毁整 座桥梁:让第三发 Flying Shot 飞 过 Speed Icon, 获得加速效果后 立刻向左侧塔楼的底部俯冲; 再用 最后一发 Lift Shot 摧毀底部的双塔 楼就能拿到金牌

9-3: 利用第一发 Lift Shot 收集右侧的加分图标(第三个非 常非常难拿、错过也不影响金牌 的取得),要把最后一次弹射机 会留到右侧的城墙前,发动弹射 可以避开铁墙, 再调整轨迹使其 落入前方的炸药处:第二、三发

Speed Shot 分别瞄准中央和左侧 的塔楼, 调整石块, 使其与前后 塔楼成一条线时发动加速功能; 再用最后一发 Flying Shot 收集最 下方的加分图标以及清理工作。

9-4: 调整第一发 Lift Shot 的 方向, 在左侧城堡的城门左侧时发 动弹射功能;第二发 Speed Shot 对准左侧城堡的右侧城墙。在与右 侧城墙成为一条直线时激活加速 能力;第三发 Flying Shot 收集右 侧的加分图标, 最后俯冲山坡上 的塔楼, 撞击位置是塔楼内部的 两个炸药的中间部分;发射第四枚 Speed Shot 时,角度稍向左侧一 些,空中飞行时再向右侧调整,使 其既能冲破城墙, 又可以摧毁后方 的塔楼;用最后一发 Basic 做清理 工作。

9-5:前两个 Flying Shot 按 照先左后右顺序收集加分图标。然 后撞击两侧山顶的塔楼。一定要飞 进城门, 撞击塔楼内部才能完整 的摧毁整座建筑, 由于本关只有三 次投射的机会, 所以一定要让每一 发达到最大的破坏效果;用第三 发 Split Shot 瞄准中央的 Lift Icon, 击中的瞬间立刻启动散射的功能, 之后调整石块使其向左侧倾斜可以 拿到两个加分图标后,最后向下拉 动石块会摧毁正面城墙

Challenge9:挑战的要求非 常简单。在只能通过上下挥动来控 制石块的轨迹的情况下、尽可能多 的收集加分图标并摧毁最后的建 筑物。由于挑战中挥动的效果要比

> 章节中大得多, 所以玩 家需要先适应一下挥动 的浮动,路线非常自由, 习惯操作后尽可能多的 收集 10K 图标即可, 需 要注意的是一定要集中 建筑物前的加速图标才 能达到3倍的分数加成。



#### Chapter 10 Lannenheim

10-1:前两发 Flying Shot 分,塔楼 别飞左右两条的路线,空中的5K 图标留给最后两发 Basic Shot; 收 集地面上以及最两侧的 5K 图标即 可,撞击目标为左右两侧的塔楼, 调整飞行角度冲进城门内,撞击塔 楼最底部才能摧毀整座建筑;最后 两发 Basic Shot 瞄准空中的两个 5K 图标, 之后控制飞行轨迹使其 能够击中桥梁后方的 10K 图标和 | 后在前方铁柱的右侧启动弹射功

10-2:第一发 Speed Shot 瞄 准左侧的 5K 图标, 击中图标后向 右侧调整石块,当其正对左侧的城 墙时启动加速功能:在Low Power 的状态下弹出第二发 Split Shot, 攻击目标为前方的红色哥布林(把 前方的 5K 和谷底的 10K 图标留 给另一枚 Split Shot ), 击中哥布林 能;第二发 Split Shot 瞄准 右侧的 5K 图标, 启动加速功 能击中图标后向左侧调整方 向,目标是击中右侧的炸药、 炸药后方的 5K 图标以及最 远端的塔楼;在Low Power 下弹出第四发 Split Shot,击

中正前方的 5K 图标后让其落入峡 谷中,使用弹射功能再拿到 10K 图 标,最后在最中央的塔楼下发动弹 射功能:用最后一发 Basic Shot 请

1 · 在 L ft Shot 击 中 前 方 的加分图标发动弹射能力,使其落 入 Speed Icon, 冲向王前方即可, 由于最后一排的钢墙具有弹射的功 能,所以这一击可以摧毁正前方的 所有建筑物:第二发 Speed Shot 向右侧瞄准, 利用连续的Lft con 可以收集到所有加分图标, 当石块 与空中最后一枚 10K 图标处于同 一水平线时启动加速功能,最好的 效果是击中后排的 Lift Icon, 从而 摧毀整排建筑物;用第三发 Boom Snot 瞄准左侧的 Lift con. 落入 Speed Icon 后可以摧毁后方成片 的建筑:最后 发 Boom Shot 瞄准 最左侧,撞击有哥布林的塔楼

1 -4:第一发向右侧的城墙塔 楼瞄准,最有效的打击位置是炸药 的右下方,想要拿到金牌就必须同 时摧毁右侧最远端的塔楼;抬高第 二发 Bomb Shot 的角度,瞄准远方 的红色哥布林,击中哥布林后迅速 向左侧调整位置,这样既可以炸毁



整座桥梁,又可以摧毁最后方的两 座塔楼,前两发完成后至少要达到 4 倍加成;第三发瞄准中央城堡的左 侧城墙,在处于城墙底部时启动加 速效果;继续用第四发 Bomb Shot 清理中央城堡的残骸:最后一枚 Basic Shot 攻击最左侧的两座塔楼

1' · · 第一发 Basic Shot 瞄 准左侧的 Speed Icon, 尽量击中 图标的右侧然后向右调整石块的 飞行轨迹,这一击至少要达到3倍 的加成效果;第一发Sp t Shot 瞄 准右侧的城墙塔楼,使其正塔楼下 落,激活最后一次弹射后可以摧毁 整排的塔楼以及收集到 2 个 10K 图标,这一击比较困难,需要多加 尝试;第三发 Bomb Shot 瞄准空 中的哥布林,击中哥布林后调整石 块的方向,使其向中央的城堡下 落,从绿色哥布林的头顶擦过还可 以拿到 Terrify ng 的额外加分。最 后让 Bomp Snot 在城堡内部爆炸; 利用最后的 Basic Shot 和 Speed Shot 进行清理工作

Challenge 10 : Challenge 1 的 加强版,注意获得 Speed Icon 的 加速能力后要控制住方向,其他没 有难度

#### King's Castle

选择 Continue 会自动进入 King's Castle,由于本关会额外提供50 个 Mullingan, 建议致力于全成就 的玩家在第一次进行该关卡的时 候就拿取金牌, 如果第一次未拿 到金牌就退出游戏,那么只有在

在第一次完成 10-5 关卡后 | 的敬礼姿势(右手)才能再次进 入本关卡。

前两发 Bacis 瞄准中央城堡 的左右两部分即可;第三、四发 Flying Shot 分别收集左右两侧的 加分图标,并冲击最后方的城堡; 最后一发 Speed Shot 攻击左侧远 面对选择章节画面时保持 10 秒钟 | 端那个没有炸弹的塔楼即可。

# Avatar FameStar (

湖。施城施州东湖州 阿伊米斯 MANUAL TENENT ing program and pr THE PROPERTY CO. PRINCE OF FRANCE Poker Malical 原这种制度为 AFS 游 。

**国基准用的研究性的对抗的** TELEGRAPHIC BATTON IN 电视电路电阻电池医水闸 从外进进 **化抗性性性性抗性性性性性性** CHANGE THE HOLD OF THE SAME 

## FameStar Challenges

FameStar Challenges 分 为 Weekly Challenges 和 Bonus Challenges 两种,在连接 XBOX LIVE 的情况下前者的挑战内容会 在每周进行更新(具体的更新时 间上屏幕上方显示), 前一周未完 成的挑战在更新之后消失;而后 者的挑战内容是固定不变的,只 能完成一次。玩家通过完成这两 种挑战可以获得 Fame 分数,累 积到相应分数后可以提高 AFS 等 级、从而解锁更多的奖励内容。

#### FameStar Rewards

解锁奖励的条件是达到相应 的 AFS 等级, AFS 等级分为 Fan ,Newcomer,Up&Coming,Headlin er,star 以及 Megastar, 前五个级 别可以通过累积 Fame 分数获得. 而想要达到 Megastar 等级玩家必 须在一个更新周内(两个周三之 内)完成所需的分数, 否则 Star 等级之后累计的分数会被清空。

进入 FameStar Rewards 可 以在左侧列表中看到人偶奖励的

名称以及对应的 AFS 等级;选 择右侧的 Select Outfit 可以进入 AFS 的人偶界面, 玩家可以更换 上已获得的人偶奖励;选择 Next Game 或 者 Previous Game 可 以查询到目前还有哪些游戏支持 AFS 系统, 更重要的在这里能够 进入其他游戏的AFS人偶奖励。 也就是说玩家只要在一个游戏中 达到了相应的 AFS 等级, 就可以 获得全部 AFS 游戏的人偶奖励!

# **万文京九**(羊解

全成就最大的难点是获得所有 关卡的金牌评价,大部分成就都会在 全金牌的流程中解镁。对某些需要刻 Maria de la Calabria de la Calabria



Quick Study

54

**萨斯斯** 获得第一枚铜牌、



**Good Start** 

J

能广泛 在任意 20 个关卡中获 得铜牌评价。



Will Wreskies feed and Gold 13 a

在任意 20 个关卡中获得 金牌评价



**Keep Rolling** 

Da

能等更加 在任意 40 个关卡中获 得铜牌评价。



**Respectable** 

在任意 40 个关卡中获得 银牌评价。



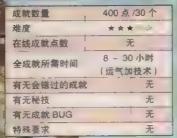
Sir Wrecks-a-lot

在任意 40 个关卡中获 得金牌评价。



True Wreckateer 140 &

完成所有 Campaign 关卡。



Serious Earner

在所有普通关卡中至少 获得银牌评价。

23 A

154

Bosslike

在所有挑战关卡中至少 获得银牌评价

Master of Destruction 35

在所有关卡中获得 金牌(包括挑战关卡和King's Castle ) 。

Wrecking With The Best 25 a

累 计 获 得 25 000,000 分。

insuit To lajury

在单发投射中击中任意 1个图标(Shot Icon)后再获得 In The Face 加分图标

## Crack Shot!

10 a

单发投射获得5个特殊 加分图标。

Buzz The Tower

控制 Flying Shot 获得一 个 Daredevil 加分图标。

# Stay On Target

加点

控制 Flying Shot 获得 10个 Daredevil 加分图标。

在第一个挑战关卡中可以 解锁,无视空中的图标,向下方飞行。 贴近地面的时候控制 Flying Shot 上 下摆动, 在撞击到最后的建筑物前 可以获得 10 个以上的 Daredevil 图 标,如果玩家发现这种方法有困难 的话还可以在 Chapter3 的挑战关卡 中通过躲避建筑物来解锁成就

# Hit The Weak Spot

获得一个 Massive Damage 加分图标

Punctual

获得一个Perfect Timing 加分图标。

I Want Them All

获得一个图标加分。

What Challenge?

在第一个挑战关卡中收 集到 8 个 Shot Icon。

Spiesion Shot

激活 Bomb Shot 的爆炸 效果后获得 125,000 分。

**Surprise** 

刊点

10.

る点

使用一发石块获得 Perfect Timing和Terrifying两个图标。

Once More With Feeling 🚻 🛦

使用 50 次 Mulligan。

**Ghostride the Whip W** 

第一年 累计击中红色哥布林30次。

Red Baron

在一次投射中获得Low Power, Daredevil 以及 Dive Bomber Bonus 三种图标。

# 🐩 Flying High

104

1Ua

控制 Flying Shot 获得任 意 10 个加分图标。

同 Stay On Target。

# Green is Good

累计杀死 1000 个哥布 林

唯得方法 可以在主菜单中的 Leaderboards 査 询 (Gobilns Smashed) 杀死哥布林的个数, 如果在取得全金牌后仍未获得该成 就,可以反复进行 Chapter 10-5。

#### 👸 Building an Army 10

你已被招募至战斗中。 在主菜单中选择 Help&Options, 然后进入 Credits. 这时保持大约 15 秒的敬礼(必须

## Mark Split Decision

是右手)姿势就会解锁该成就。

控制 Split Shot 收集到 5 个图标

■ Chapter6-2 可以说是 专门为该成就设计的,使用第一发 Split Shot 击中前后相邻的 5 个加 分图标即可。

#### 🗸 Actual Historical 104

在一次投射中获得 Massive Damage, Mulligan 和 Bank Shot 三种图标。

在 Chapter4-1 中可以 解锁、前三个石块丢向远方、只要 不击中城堡即可,最后一个 Basic Shot瞄准城堡右侧的城墙底部即 可,一定要先击中地面才能获得 Bank Shot-

# Oh, you got tricks? 🏙 🛊

**获得所有特殊加分图标。 国** 参见前文的特殊加分。 注意只有在关卡结束时屏幕左下方 出现存储图标才算真正获得

由公布的那一刻起,《死光》便紧 **紧地抓住了我的眼球,由黑色剪影构** 成的人物。看似是平面,却又充满了 纵深细节的场景,丧尸题材和带着浓 浓末日情调的故事都令人过目难忘 但到底一款平台动作游戏要如何营造 出足够的恐怖感,在游戏正式发售前。 我心中难免还带着一点疑惑。而随着 游戏发售。这最后一点疑虑也冰消云 散了。有限的攻击手段和耐力限制 还有枪械极低的携弹量与稀少的补给 都足以让人感觉生存的压力。哪怕只 是面对三个丧尸角色也有死亡的危险。 更不用说场景中那阴险的关卡布置了。 在近期的 XBLA上。恐怕再也找不到 一款像是《死光》般地把末日题材风 格发挥得如此淋漓尽致的作品了。如 此杰作,又岂能错过。本次攻略将奉 上剧情流程攻略和全收集位置一览。 还有全成就指南, 希望能帮助各位玩 家迅速完美这款游戏。



# 系统详解

■作的所以是非常行政的银行。据读系统,整对认识非形故才是关系不同。是 最更新戏过器中有体贴的数据调解、图章超清作并不理。据来第一章关系专业员 一些地方需要特定的操作。这一点会在攻略里提及。

#### 操作列表

Y

被書	神龍
左揭杆	移动
右摇杆	枪械瞄准
A	台高1攀战舰
В	攻击/推开丧尸
X	调查
Y	四年調度

L8	主革	
RB	奔跑	
LT	鑽下	
RT	射击	
十字键左右	更接使用的远程武器	
START	进入游戏菜单	
BACK	<b>许智信在前期</b>	



## 特殊操作

- ●冲刺跳跃:推动左摇杆并拴住 RB奔跑一段距离后按A缠,会发动 冲刺跳跃,无论是跳跃距离还是速度 插比一般跳跃要强
- ●無墳號:推动左摇杆接A 聲跳 到堵壁上。在人物出现踩墙动作后立 刻向相反方向推动左摇杆然后接下A 罐,角色会再次跳跃。能够跳上一唇 跳跃无法到达的高处
- ●闪避:推动左遍杆并按住 RB 手編。在李洁途中使下 (下悔:他老金

向前翻准, 短时间内移动速度比弄距 更快, 而且能够躲避触发型陷阱的攻击

- ●翻演: 角色在空中即将落向地面时按LT 键。角色会发动翻演,动作与闪避基本一章。在下落的高度足以让角色受伤时。翻演落地可以让角色
- ●重攻击:在角色拥有消防斧的 状态下,长按日體、角色会发动一 能力力混淆振舞、描篇逻辑于量率制

态的表尸立刻打倒,并且能够斩杀那 些已经倒地的丧尸。

●推拉物件: 靠近一个闪光的物件。长按X键。等角色做出抓住物体的动作后。推动左端杆来实现推或拉的动作

10 湖下铁道:北非新生铁神道

推动左揭杆向下然后按住 RB 纜, 色会以非常快的速度滑下铁梯。

●攀住边沿:角色站在一个可件 掌爬的物件边沿时,左摇杆下推。 色便会作出攀住边沿的动作。此时按 ▲ 體角色会爬上边沿。按 B 體角色则 会松手蔫下。





## 界面元素



and choic apprensed them in this chill

#### 故集要求

本作的收集要素有三种。均是在 游戏关卡中通过调查物品或尸体而获 得,取得后可以在主选单的"Randall's Memories"中查看,其中"Diary" 记载着 Randall 自己写下的日记。— 共有六十页。分为十部分,在关卡中 藏的位置都比较明显,玩家一般不会



错过,每找到一部分就可以获得十页 的日记内赛。"Hidden Secrets" 则 包括了一些记载游戏背景的照片、黄 报和特殊纪念物,还有一些死者的 D卡,这部分的内容有的藏得比较 隐蔽。玩家需要非常仔细地观察场 **豪才可以找到隐藏地点。最后则是** "Handhelds"。三个大关中共藏有 个古老的游戏机。隐藏在相当隐蔽的 地方,取得游戏机后玩家可以玩非常 簡单的小游戏,打破最高分记录后还 可以获得成就。本次攻略中将会列出 所有隐藏物品所在之地。方便各位筑

### 芝油 前曲

## 莱单选项名等

Continue e ent Sce

.Aaderboards Achievements

e o & Options

开始新华玩,在第一欠进入游戏新台出现

继续之前保存的进度开始游戏,第二次开始游戏后才会出现 选择关卡开始诱戏 玩家门选择自己自经打通的关卡,尚未打通的会处于锁定状态

查看已取得的收集要素,具体功能已经在上文给出 Randall's Memories

排一榜,查看其他玩家的游戏成绩,有一个在线成就需要进入排行榜解开

包括「简单的游戏操作教学和 系列游戏设定





# 剧情攻略&收集指南&成就指引

本作的全成就难度很低,一次游 戏过程中就可以拿齐所有收集物品和 成就,为了让玩家能够花量少的时间 体验量为完整的游戏内害,本次攻略 中笔者将尝试把剧情流程、收集和成 此获取这三个原本会独立分开的部分 责合在一起,为玩家们提供量为方便 的攻略使用体验。

# 1始游戏之前

你不是一个人在《死光》里战斗 请点开主菜单中的 "Leaderboards" 查看一下你好友的成職,順便拿下成 號 "Spreading the disease" (成就 1)。

# 成就 1 Spreading the disease

达咸条件:在排行榜上见到一位同样 在玩《死光》的好友

在确保你有一位同样购买 了游戏的好友的情况下。于主菜单界 画进入 "Leaderboards",或就将立刻

# ACT 1 多雅西怪来叩欠 **Welcome To Seattle**

我是 Randall Wayne, 曾经当过 开着誊车在山路上乱窜的州誉,现在 是全职的幸存者,很难说这两份工作 哪一个更糟糕,但起码我前一份工作 还允许辞职,对吧?在我面前的女孩 是 Karla,曾经是个健康的女孩,现在 是个浑身布满了咬痕的垂死之人。这 两种状态中哪个好哪个坏一自了然, 但更糟的事情,还在后头

抓紧手中的枪,我静静地等待看 对于这种场面早就习以为常。每一次 我们都抱着一丝希望期盼着。每一次 我们最后都只能失望地承认失败。我 说不清时间过去了多久。或许只是一

突然动了动。随后响起的是一阵低吟 那不是属于人类的声音,听起来像是 一头食肉的猛兽在沉睡中缓缓地醒来。 正准备开始属于自己的第一次狩猎

毫不意外,理所当然,没一 能够摆脱这种诅咒,汉要被咬出哪怕 一个小小的伤口,或迟或早,你就会 成为它们中的一员。还活着的人会厌 恶地称你为"丽影"(Shadows)。又 或是丧尸。但这一切已经与你无关 你的灵魂早已飞升天国,又或是坠落 地狱,置下的只有一具腐朽的身体。 正在逐渐变为一种食肉的行户

隨准她仍然躺在地上的脑袋,要 冷冷地扣下了扳机。子弹钻入她的后 庙壳,击碎颅骨,撕裂那已经在逐渐 发臭的脑组织。再从她的额头穿破皮 肤飞走,只留下一个触目惊心的血洞。 或者应该说是它,彻底地死透了

枪声像是捅开了地狱之后。我推 听到仓库外的丧尸们在咆哮。疯狂地 冲撞着被编起的闸门,想要冲进来啃 食我的血肉。我那为数不多的三位 "问 事"。又或者说是幸存者伙伴也闻声而 来。Stella 哭喊着扑向 Karla 的尸体。 Ben 和 Sam 则不停地在责问我到底是 怎么回事。事情很简单,Karla 不断 指挥单独行动害克了她自己。而现在, **廖轮到我们遭殃了** 

**丧尸对帚门的冲击越来越强。**溅 的三位伙伴登上了相对安全的二楼。 包天杀的梯子却在这时候松脱了。宣 直地掉在了地上。看来我得自己想办 表逃出生天了。表不喜欢这样,**但**相 進的是。養已经开始习惯这样的日子

我摸了摸口袋。 确认 Lydia 和 Shannon 的照片还在(收集品 1)。线 倒失散的妻子和女儿是我在这人问地 狱中活下来的惟一动力。再看了一眼 Karia 那满布血污的尸体,表头也不包 地离开了仓库

Han 13 有身带着这生暗片,玩家在开始游戏 中每中心许遇了这个方便品

#### ##Z; veri

き或十部信会有数标提了抗系板 A键形式 人。グロセートが同じ会示場合、方便品

拉侧货架挡住一个追过来的丧 严,我发现自己到达了另一个仓库 这里同样被丧尸雷困住,但似乎在中 央区域的腐朽木板下有着一条隐藏通 **三 海水排子原则二曲,南宋非何**。 **唯作事情能更多的**了和这前令用音说 [日记1] 成就2] 我是什么时候把 这些东西藏在这里的? 来不及多想。 我跳到仓库二楼的另一边,在最顶端 处找到了一具尸体,到底是静静地死 在一个角落比较好,还是成为一具行 尸走肉比较好?我不清楚。但起码在 这两种情况下,你都不知道自己如同 青身趣滋。而我们这些活觉的人,却 收集品 3 。 我希望以后能够找到让 别人记起这个可怜人的方式。仓库上 层正好有一个发电机部件,我废了不 少力气,把它推到缺口,让它砸在麻 朽的木板上。打开了一条通往仓库下 层的通道。

### 日式: Diary Page 7

达成条件:获得 Randall 日记的其中

在第一幕的第一小节中。 阮家进入仓库并到达二楼后。可以在 曹物柜里找到第一部分的日记。并获 得这个成就。

#### 收集品3: R.T. Chase ID 2 5 4 5 8 1 1 6 4 1 1 4

博士 化三二胺 法判禁证。 河南机 **,但用一个被点模拌供的变形。原**膜 上平台,我又重新回到了地面,但拦 在我面前的却是一栋高楼。看来我想 要通过只能尝试爬到顶层。在我观察 环境时,一只丧尸竟然跑到了我身旁。 一把抱住了我。这事情已经不是第一 次发生了,但每一次都让我心跳加速, 肾上腺素分泌激增, 要是年轻个几岁。 说不定我都要"坠入爱河"。迅速 摆脱了它的擒抱 成就3),我爬上梯子。 沿着阳台和窗沿往上爬,眺过一个快 裏散架的升降平台,終于来到了崖顶。 在屋顶另一边,我遇到了一个高自己 颇远的梯子,幸好屋顶下方的平台足 够长,让我有了助跑的空间,奋力一 灰,抓住了梯子,爬到了另一边的屋顶。 远远境。我看到我的同伴们坐上了逃 生用的汽车、歪手吊树地开上了马路。 **掌着梯子旁的栏杆,我想要远远地目** 送他们,却一个失手赛到了下方的平 台上,李好我及时一流卸掉了冲击力。 不然绝对摔得够呛(成就4)。用呼喊 引诱丧尸踩上地面漏电的区域送死。 我跳过它们的尸体来到发电机旁踹掉 了开关(成就5)。电源停止工作后

我终于能够爬上发电机。就过铁丝网 离开了仓库区域。滑下斜坡。撞开 扇破旧的木门,我来到了下水道中(成 就6)

# 成就 3 Lay your bonds on ma

达度条件:排脱一个丧尸的擒抱。 喪尸攻击 Randall 的方式 之一就是发动擒抱。这时玩家连打日 鍵就可以让 Randall 挣脱,顺便拿下

# 5 KK4

达成条件:使用翻滚抵满一次掉落伤

虽然游戏后期会有教学让 家有机会得到这个成就,但其实在 第一幕的第一小节就可以获得。在玩 家使用机关压死一个被油桶绊倒的丧 尸并来到户外后,玩家会需要沿着铁 梯和楼层的边沿爬上楼顶。一直向左 走。直到遇到一个可以爬到下方的铁 梯时,不要沿着铁梯爬,而是来到梯 子更左方的栏杆处,按 A 微让 Randall 翻到栏杆外攀住,这时候玩家需要先 按B續让 Rendall 放手、於后迅速 把左指杆向右推并预先接住LT罐 Randall 会在下方平台进行翻滚来抵消 掉落伤害。这里的检查点离梯子很近 玩家如果第一次尝试失败。可以通过 读取检查点来获得再次尝试的机会

## 

达咸条件:从仓库中逃生

剧情成就,在第一寨的第 ·小节 (ACT 1-Scene 1) 中職掉发电 机开关后获得

# Knockin' on Heaven's Soor

达威条件:奔跑中撞破木板。产生新

第一幕的第一小节中会有 攬门的教程,必定会解領本成就

来到下水道中。我查看了一下为 工人而设的地图,这里能够直接通往 高速公路,帮助我更快地到达电台厂 播中所说的安全地点(Safe Point 沿着梯子往下層,看一耐好奇跳进一 条管道中,发现了一具尸体和他身上 的游戏机 游戏机 咸藏 7 總到 女儿或许会喜欢这个小游戏,我把它 放进了背包中。沿着下水道走,我在 个惨被陷阱刺穿的男子身上找到了 张印有一黄诗的书页(收集品4) 在末日之时。这还真是一种令人费解 的浪漫。翠缕向前,我遇到了自己最 讨厌的积水区域,为了防止丧尸啃胶 感染。我身上穿着厚厚的大衣。 进了水就浮不起来了。幸好附近有水 棒低了水位后,我勉强能够跋涉 过去,没想到却在第二个积水区域遇

到了麻烦,那些丧尸竟然躺在水里装 死,然后打算偷袭我。李好我跑得快 没被抓到,不过慌乱中却在下水道出 口处撞倒了一个丧尸(成就8),差点 被咬了一口。迅速摆脱它的纠缠,我 一头冲出了下水道出口。

#### **連載表: Neven Thunder's Nock Legen**

跳跃时量好在管道上为 方起跳, 起跳位置太矮会落到下层, 这时就 失去再次爬 - 梯子和进入管道的机会了。 获得游戏机后按X罐可以立 刻开始玩小游戏,顺便拿下成就 "Let there

# 级中华

齿藏条件。打破小游戏 "Raven Thunder's Rock Legend"中的最高纪

这个小游戏的量高得分 是30分,要挑战起来不难。游戏本 身像是一个《吉他英雄》的 Game & itohill,尼伊北州水道增多种独筑 模式开始游戏,屏幕中有五条音轨 <del>沒有音符不斷隨机从其中一条音</del>執着 8。玩家需要在青符到达音轨底部间 立刻操纵角色赶过去按 A 罐演賽。誰 议玩家选 A 雙模式,因为难度较低 玩家可以很轻松地打破 30 分纪录

#### 收集品4: Poom

就在下水道的大路上,玩家必定会经过。

#### 成就有 Infirm with Disaster

达威条件:奔跑中与一个丧尸产生冲

正常情况下。Handall無 碰到一个处于警觉状态下的丧尸时会 像是碰到障碍物量地无法前进,但如 果在触碰时 Randall 处于高速奔跑状 态,他会与丧尸产生冲撞,并与丧尸 洞邃落地画。解除这个威就的同时 记得要连打B健摆脱丧尸的纠缠。不 然 Randall 会被秒杀

#### Pirent I bearing by harde

幸好我及时刻住了脚步,不然就 得掉进下水道出口外斜坡下的漏电区 域了: 小心翼翼地躲过这死亡陷阱 我在不远处的高速公路塌陷处找到了 另一个有 ID 的尸体 ( 收集品 5 ),更 你安息。伙计。跑过苍凉的高架桥底 我在巨大广告牌下方的电线杆处看到

了一个生化警报告示(收集品6),可惜。 这个警报来得太晚了。棚过铁丝网进 入高架桥底,我被一个突然冲出流浪 又木屋的丧户吓了一戴。把他引诱到 身后的腐朽木板是。我与他一同掉下 了去,但我懂得重新爬回上方。它可 **没那么聪明。进入小皿,我看到了一** 架装满杂物的购物推车。看来刚才的 **麦尸生前是个可怜的流浪汉。丰上还** 有一份过期已久的本地报纸(收集品 7),现在最新的新闻是什么? 薄就是 没有新闻,只有死亡

#### 性集晶5; ID: Arthur L. Allen

体的 「置比较明显,但玩家有可能会选」 下意识地跳过坍塌处而错过。记得留意双



收集基6: Pempiriet



#### ■第五7: The Sectio Reports

计打完嵌户进到量产后数可以看到手推车 加杏一下卵可芬温 不更购大快源了 额过屋子的顶部就会进入第四小节。没法回

我"懵"了一把消防斧,顺便把 "拥有者"的脑袋拢了下来,不用谢 換成是幾也不喜欢自己死了以后動门 上还带着一把斧子。手上有了武器 我总算安心了一点,在砍掉门锁进入 铁丝网包围的院子中,我遇到了两个 丧尸。正好用它们练练手。我把其中 一个用斧柄砸倒,然后抡起斧子砍下 了它的脑袋(成就 9)。接着回身一花 再用斧柄一撞。把另一个夜尸也打倒 在地(成就10)。趁着它没能爬起来 我再次猛力一张,把它切成了两半 仅仅是对付这两个家伙就让我禁不住 气喘吁吁。看来这斧子只能用来防身。 想要杀出一条血路,是不现实的。沿 着小窗爬进院子旁的修车厂。我来到 下层。降下汽车拦住几个跑过来的丧 尸、然后料理了自己身后的两个丧尸 其中一个不太走过。萧袋凑到了我的 斧子挥舞的路线上。一下子就被我砍

掉了脑袋(成就 11 》 在最边缘的墙 壁上。我从一具尸体出找到了一个空 气清新帕 收集品 8 ),味道闻起来不错 可情掩盖不了整个环境中浓浓的尸臭 从汽车顶上跳过那些聚集过来的丧户。 我打破封住窗户的木板。跳到了室外 天还下起雨来,我或许是太黑了。 前竟然还出现了女儿的幻影

# Ge back to hell

达成条件:用重攻击斩杀一个丧尸。 取得消防斧后立刻可以获 得的成就,近身推倒一个丧尸,然后用 重攻击迫击,只要这次攻击成功地令丧 尸的身体变得破碎。成就立刻解锁。

#### Annthe her one bites the dust

达咸条件:使用消防斧对丧尸打出~

获得消防斧后能够立刻获 得的成就。找到一个丧户,对它连按 两次B號,Randall会先使出一次斩击。 然后用斧柄把丧尸推倒。接着玩家就 可以拿下成就

# Oon'l Lose Your Head

达威条件。一击杀死一个丧尸 **沙杀丧尸的诀窍是刚好** 并砍在它们的脑袋上,但这个效果有 很强的随机性。因为丧尸在移动时头 都有一定程度的上下摆动,想要恰好 命中并不容易。玩家在第一次获得消 防斧时便可以操纵 Randall 去尝试获 得这个成就,最好的途径就是吸引一 大铺设户。让他们聚集在一起后一条 子桿过去。因为攻击带有范围伤害 能够一次击中大部分丧尸。会有很高 的机会恰好砍下了其中一个的脑袋。

#### ERAS: ATTIONIO

农品嘅企戲边攀的尸体上,而且这尸体被 个鼎墙而坐的丧尸挡住,降下汽车后立刻处 建掉这个丧尸和另一个从场景中走出来的丧

走遗被风吹开的大门。我在这个 小房间的尽头蓄物柜中找到了一部分 |的日记碎片(日记2), 难道我曹经 来过这里? 沿着梯子下爬,我刚踢开 门。却发现身后的大门中涌出了一颗 丧尸,便急急冲上了眼前的吊桥。老 这该死的桥年久失修,竟然要 養戴地斷开了。我拼尽吃奶的力往 前題,然后一把擊住了吊桥尽头的寶 沿。懒天谢地,至少窗沿还是完好无 撥的。爬上蘿蕻的顶部,前方是一个 布满了丧尸的垃圾场。我没有急着跳 过铁丝网,而是来到下方勘察了一下, 順便在一具尸体处找到了一张百元大

炒(收集品 9 》 可惜西雅图的经济体 系早就崩溃了。不然我还算是发了 笔小财。重新回到顶部, 我算好了题 高號到垃圾场中,没想到作为落脚点 的汽车上面的警报系统还没失美。 时嗣了起来(成就12% 我不得不仓 皇逃命,途中被埃起的车胎绊了一股 差点被丧尸逮住。沿着一个斜坡向下 清。我看准机会一条,攀住了电线杆 上的踏脚处。然后朝着另一边的房子 一臟。看来今天绝对不是我的幸运日, 順以为終于摆脱了丧戶。没想到落胸 点处的量子里竟然还有一个丧尸。通 着它爬上實際。我给了她脑袋狠狠的 **译于、接着搜刮了一下房间,这是** 侧办公室,而这里的主人侧在了 健劳。除了带走他的 ID 以作纪念(晚 集品 10),我再也不能为他做什么了。 高开房屋,我再次前进,却在不远处 的加油站中听到了对话真。

日记: Diary Page 2

达世条件:找到一个生命强化药

你干点聪明事情不一定有回报,但你

干点蠢事。一般都要付出代价,有的

代价还很高。没有理会那个变成了表

尸晚餐的蠢货,我回头走向来处,在

偷偷跑过来听强盗对话时,我似乎看

到某个尸体手里有什么珍贵的东西。

事实证明我没看错,打破几块封闭铁

丝网络口的木板。当着腰走过去。然

在一个尸体手上找到一瓶药(生命强

化药 1、成就 13 )。在这年头。药物系

在是太珍贵了。因头走到加油站。我

给了正在吃肉的丧尸和强盗的尸体各

一样子。确认它们两个都死得不能再

死后。再从一具吊在加油站上的尸体 处找到了一块蓝色手帕(收集品 11

生命强化器: Health Expander

見情:「」」でも子が連有でき、ご的ないがこれ。 順 時 ロ 部つ でやちつ、か 残る・

游戏中一共有三个生命强 化药。每个都可以让 Randall 的生命 **催提高一样。玩家只需要找到其中** 个就可以获得这个成就。具体获得方 法请参考隐藏要素收集部分

证法基11: Blue Fundkersh

隣下一栋高楼。藏过一台已经居

1. 表式片構设可益处量之的吊起尸体身上也 查得了。在是

弃的公交车顶。我发现自己似乎无法 到达修车店的顶部,便只好钻进半升 丰店里倒的确有一个能够 供我作为躊膊点的精子。但店里电 似乎出了问题,照门升不上去。高度 不等把箱子推出去。隶只好跑进店的 最里面重启电源。这一下这桶了马盖 了过来。纷纷朝着我冲来,更糟糕的 是,四去闸门处的路上有漏电。牵好 我连忙操作车架放下一辆汽车作为量 脚点,爬上了漏电区域上方的通风口。 業者通风口的边缘跳回了闸门处。这 次闸门可以终于熏利升起。塞着箱子 的帮助,我爬上车店顶部,正准备在

12 % 这时丧尸满了过来。我迅速重新 

#### 收集基12: A.C. Weemen D

这里最安全的拿法是攀往会掉着扩密台。 起落下后立刻前去搜刮尸体,然后和 头对付最近的 个我尸 口委王例对方, 就 可以来得及在其他丧尸赶到前通过避塘跳回

增高端、解决了一只丧户、并且在一 **闹废弃车子后方的尸体处找到了** 建设的顶部。对两有一道梯子。不过 距离嫌远。我过了几回,最后在冲倒 并踩着建筑边沿起跳后才抓住了对面 的梯子。爬到了更高的楼顶上。从楼 **个洞开的官户服** 引了注意力。在我自己身处的建筑处 有个梯子,我爬到梯子下方。一跃跃 进了对面的客户。屋子里一片凌乱 但一本医学书上的书页似乎颇有价 值, 我便带上了(收集品14)。重新 回到崖顶。蝉下身子走过水塔底部 我跳进了另一个房屋中。 音乐声传入了我耳中。这音乐正透过 坍塌的地板传来。我在下层找到了 个音乐盒(收集品 15 ),以前我也普 送过这么一个给 Lydia。现在恐怕已 经落在了家中。看到这个音乐盒。她 应该会非常高兴吧。高开房间,就过 **清是僵尸的街道,我没有急着跳上**挖 權机的挖斗来躲避地上的漏电区域 而是下到了控制黨中,想要看著有沒 有关闭电源的开关。但我找到的只是 自己的日记(日记3)。是近日子过 得太糟糕,我怎么也想不起自己是想 么把日记放在这里的。跳过漏电区域 **世终于来到了军队的控制区【成就** 4 )。这里情况并不乐观,除了空源 荡的峭塔和死在古普车上的士兵。 找到的只有一把左轮枪。这可不是我 习惯用的自动手槽。但幸好 Ben 曾 教过我怎么用。通过大量的练习。我 上弹的速度甚至比得上西部牛仔(成 藏 15 )。射烂哨塔梯子上的锁,我爬 过封锁的铁丝网,却听到广播中在通 懂一辆白色的小货车,那不就是我同 伴们开的车吗?为什么军方要通缉他 们?没来得及多想,我发现铁丝网的 另一边仍然满是丧户,掏出左轮,表 爆掉了几颗丧户脑袋来确认自己的枪

法没搬步 (成就 16) 然后猫着腰走

进了一家商店中

#### 卷集基13: Safe Point Map

杰可, 环境世界

人高楼位款、后「昱竹看向水塔。方走, 人高楼位款、后「昱竹看向水塔。方走, 人现際会发现一条梯子,爬下梯子看向左方 会变现有窗帘駅动的窗户。跳进去,物品款

·收集基15:Music Box

1. 1. 水塔并进入房间后,客到下一层,立。 向左走,音乐盒在房间的中央 注意房间量 左方有一个可供调查的剧情点,不要和这个

1777; Diary Page 3

章 有 生 館 的 房 的, 中 进 出 等 外 , 起 儿 进 丝 阙 。 会 站 在 一 个 小 电 的 建 统 顶 部 。 日 己 舰 在 建 袋 为 、 以 本 方 下 、 下 本 下 。 中 即 町 村 季

A the Army Hew

达成条件:进入军队控制区域。 剧情成就,在第一幕的第 六小节获得手枪前会自动解锁

成款 15 Wanted Bead or Alive

**达应曼件,用极高速上完六发左轮子** 

在第一幕的第六小节(Act I-Scene 6)Randall 会获得一把左轮 手枪,并且进入回忆情节。在这个情节 申,玩家可以在房车处的弹药盒处得到 无限的弹药补充,方便尝试解锁这个成 顺。解法是先打空左轮的六发子弹。确 从弹仓全空后,用量快的速度连打 LB 罐,让 Randall 用极高速上完六发左轮 子弹。一旦时间达标,成就立刻解锁。 如果没有达标也没关系,打空弹仓继续 偿试,但记住不要射击这段剧情中需要 财击的目标。一旦完成剧情,要再找到 能够无限补充弹药的地方就不容易了

持續的: One Human Dellar Em 特別垃圾加热技术要包装部 (铁丝网、台和 城市中外下片 搜集巴体图》可,符得

Weicome to the jung

进入垃圾场

在第一幕的第四小节(Act -Scene 4),玩家操纵 Randall 跳到-台汽车上并引发警报时便会获得成就

收集品10: J.W. Gacy ID

方司事的表产可以在窗台上对付,等一要 窗台时用重攻击砍倒,跳进屋子后再继续用 事政王 电主图 可 D在序 B x 景末。

-0.018.00 两个以掠夺死人物资为生的强盗

正在干我见过量蠢的事情。他们花力 气把丧尸吊起来,就是为了向我们该 些还活着的人展示权威。有快他们就 为自己的悬纛付出了代价。 压被吊起来的途中突然苏霍,咬断了 其中一个人的脖子。另外一个人立刻 **他上车子仓皇迷命。这就是现实**啊

里面的房间就去另一个盲口。却发现 落闢点不牢幕。让我整个人落到了下 襲打误撞地。我在 一具躺在办公

#### 重原 16 Rust in meace

达度条件。一枪爆掉丧尸的头 此起 "Don't Lose Your Head 容易得多,因为游戏中用枪机 条死丧尸的量佳办法就是爆头。而且 只要玩家瞄准丧尸头都开枪。一般来 说都能够成功爆头。所以在获得手枪 后立刻拿下这个成就吧。

---

**医沙耳斯 电电一电光压 电电** 侧一个丧尸,猫著腰通过被货架卡住 的木门来到了室外。一辆货车旁燃起 的大火挡住了我的去路。幸好商店顶 楼上有着一个不太稳固的水塔。我爬 上二楼,在起居室捡起一张尸体上的 10 十(收集品 16) 然后来到顶楼撞 倒了水塔。大量的水熄灭了火焰,包 也引来了不少丧尸,不过我站在货车 顶上,引诱他们聚集在车下方,然后 跳过他们头顶,按着电线杆爬进了 栋大楼的缺口处。大厅的沙发处竟然 藏着一份投诉书(收集品 17),有住 卢技师三楼朝栏户对植物进行建立 現在我想整栋楼的住户都已经被三楼 的住户变成同类了。我沿着防火梯度 到上一层,擅开木门。发现这个建筑 的上三层竟然全部破了个大满,只能 用木板勉强盖住缺口,但它们也挡住 了我的去路。来到顶屋,我通过呼喊 引诱三个丧尸走到腐朽的木板上。让 它们帮我砸开了碍事的木板。通过 个快要废掉的防火梯爬到最顶层的房 间层。我找到了一封造书(收集品 18),现在我知道楼顶上的大河是怎 么回事了。一个住户决定用炸掉整核 大楼的方式来消灭那些被感染的邻居 这里的邻里关系还真令人羡慕不起来 爬上顶屋跳到另一栋建筑上。我终于 摆脱了这栋令人压抑的魔旗。但随后 我看到那台追踪我同伴们的直升飞机 从天上飞过。便知道事情有点不参了 用踏墙跳通过一个漏电区域,我沿着 大楼外层的吊架和空调往下跳,最后 进入了一个漏电的车阀,引诱两个丧 尸踩电送死居,我沿着屋顶的管道爬 到发电机处,却发现这个发电机有点 问题,关闭后不到两秒它就会重启 我只能在关掉发电机后立刻前冲。然 屆一个翻滾来到了另一个房间。这重 的地板有一半属于漏电区域,掌好有 箱子可以当做蹿脚板,我把箱子稍微 前推。压住一部分带电的地面然后跳 上了梯子。来到上层后我往左走,却 发现是一条死路,除了一个丧尸。 有桌子上一张寄自巴黎的明信片(收 集品 19 。回到梯子处,我把货架拉 到窗口下方当做踏脚点。爬到了建筑 外。却突然听到了猛烈的枪声和撞车 声。难道我的同伴出事了? 当我看到 他们的小货车撞毁在路边,并且驾驶 座上满是血时,我就有不好的预惠

门口被木条封闭住的杂货店。在里面 

#### ##3th O Flanco Fools ID

尸体就在屋中,属于坑寨必经之路, 不会是

收集品17: Complaint Receipt

就在进入大陸的第一房间的少发上, 很显

■ 表 10: Testament Lette

收集集19: Elfel Tower Pesteard 1c 7 5 2 5 5 5

or a serious for

没来得及留下多少遗言, Sam 就因为失血过多而死去了。惟一让 我知道的,就是军队抓走了 Ben 和 Stella。我拿走了他的警難(收集品 20) 以作纪念,然后用枪射开商店。 楼通道的门镇,暗墙就上二楼,躲过 了喪尸们的追击。驍到二楼对画的房 灣,我拿走了一张看似很重要的夫妻 合照(收集品 21 )。然后移并一楼的 货票,打开地下通道的门爬了下去。 她下车库的供电也出了问题,我前去 恢复供电。却引来而一群丧尸。而且 门因为生锈的关系。打开的速度非常 慢。这简直是我人生中最漫长的十几 打空了左轮的子弹。我惊险地崩 并也满是丧尸,只好不要命地往前跑 **非对称主义方式有关的** 物便轉下从下方走过。遇到迎面而来 去。衞上的油桶没少给我制造麻烦 幸好后来我学会了跳过这些得事的东 順、東海、澳一共補建 1 条 死路

当我以为自己要就此完强时。一只从 下水道并盖处伸出的手抓住了我一

#### ## 20: Sem's Bedge

#### 收集基21: Coup io's Ph

學 原住右走,别急着叛开 一楼的创 用货架做踏脚点。爬上右方的栏杆后, 住右走就会发现隐藏的房间, 照片在房间右

ACT 2 Hunters

-----

我做了个梦,梦到自己又重新回 到了家里。却打不开家里的门(成就。 这个梦总在不停地困扰着我,以往我 会在困惑中醒来。这次、我却是被一 般恶臭所重觀

成第 17 is there anybody there?

选度条件:完整经历 Randall 的梦境。 在第二幕的第一小节(Aci 2-Scene 1)完成 Randall 的梦境剧情

P Server B | To

站在我面前的老人目称 Ratman 差身上的味道的碘配得上这个名字 但更令我担心的是他的疯言疯语。他 似乎在下水道构造了自己的王国。里 画满是致命的陷阱。本好有不少丧尸 "热情"地帮表示范了这些陷阱有多致 命。我跳过了一个触压顺陷阱,然后 通过攀爬另一个陷阱而来到了一个下 方满是尖刺的区域。其上几块高朽的 木板,我爬上梯子。让 Ratman 为我 打开了一扇门,按过一个箱子用于釜 脚。我还发现箱子堵住的通道处能够 通往一个隐藏的地方。那里面竟然还 放着我的一部分日记(日记4)。爬上 梯子。我来到了一个恐怖的死亡房间, 地面上竟然有四个触压陷阱。表连题 帝滚地冲到另一边然后攀住其中一 陷阱,来到上层,沿着陷阱压板构筑 的道路。我在一具吊死的尸体上找到 了一张10米(收集品22%沿着破旧 的梯子往下爬,我刚落地就遭到一群 丧尸迫击。就过三个触压陷阱,我落 到了下层。Ratman 为我打开了一条新

通道。在下层我不但找到了之前在下 水道时捡到的诗的下半部分(收集品 23 》还获得了一个弹弓。通过用弹 弓射击有红叉的开关。我让吊桥落下 终于能够和 Ratman 面对面地说上话 了。但要和这个痕老头沟通,难度还 真不低。

日记4: Diary Page 4 在一处需要担开箱子作为垫脚的场景中,切 家拉开箱子的瞬间隐藏的区域就会暴露。日

收集測表: J.L. Dehmer 10

在有四、触压陷冲的地方。用路墙敞攀上再 中 个陷阱的压板后,不需要立刻右跳,先腿上压板,等四个压板都升到最高处后向左

表集品Z3: Poom Page 2

拿取弹弓的路上必定会碰到, 具地面上的 口体

I I Street 1 | The Collect

跟着 Ratman 業搭木制升降梯下 降到底层,这个老套子突然又跑了 我只好继续自己找路走。 前方斜坡上 有太多尖刺,我把藏在天花板的箱子 找了出来,用弹弓打掉木卡扣。等箱 子菁地后往前一推,就把尖剌都扫滑 **家。沿着斜坡下滑,躲过两丛尖刺**。 我攀着木横杠下落到了一个小小的平 台上。正准备继续下清,我突然发现 对简上方有一个能够供我蹲下钻进去 的通道。跳过去并入内,我却只发现 一个被压在石头下的丧尸和一其尸 停上的老鼠骨雕项链(收集品24)。 还真像是 Hatman 这个真老头的作品。 回到来处继续下清。我用翻滚躲过了 三个连续的触压陷阱。却又再落到了 个腐朽的木板上。要是没抓住木模 杠載死在尖刺上了。在下滑了一段路 我抓住机会跳进了一个房间中。 后方是几个互不相连的高台。表一 赚过去。还用弹弓打击开关开启新的 通道。一个平台上两边都有触压机关。 幸好机关反应不快。我用翻滚躲进两

个机关中间的安全地带,再猛地一冲。

沿柱枪声传来的方向,发鹿通了一块

施过了一种 通过反射弹弓曲对了 个新平台,我终于来到了这个区域的 **服下展。并且在几个水上的箱子间跌** 版,并最终爬上了一个年久失修的平 会机关上。至此,我才终于通过了这 个概念头的考验。得以进入他的巢穴

. 2

2

#### 收集品24: Ret Bone Neckiece

物品很容易错过, 要让角色落在第一个斜坡最右边的木质手式上,如果跌到了斜坡上,放只能读档重来 在千台上只要加速冲刺跳,就可以攀上

这老家伙的"家"规模之大实在 今我惊讶(成就 18)。但也比不上我 个被木条拦住的房间中找到的菜 推動章(收集品 25)令我惊讶。这个 真子还是个战争英雄。在他主卧室后 方一个诡异的暗房中,我找到了他儿 子的照片《收集品 28》。也就是他到 托我要求救的人。作为回报,他会告 诉我如何前往军队关押 Ben 和 Stella 的地方。触发开关打开一个新平台。 找跳到对面。在魏上木升锋梯后,看 个能够拉动的木箱子。我想它 大概能帮忙整个脚什么的,反正升 机上的空间够大。但令我惊讶的是 唐子后面还藏着一张老照片。那是 Patman 参军时的照片(收集品 27) 则底是什么样的打击才会让一个战争 英雄变成了躲在下水道构筑自己巢穴 的老旗子? 启动了升降机。我把这个 问题先抛诸脑后。靠着木精的帮助 找打开了数个机关,还撞破了一道才 门。在一个悬空的房间中找到了一本 充满了 Ratman 注解的《九重地狱画 推》(收集品28)。他看了太多的书 只是令他越来越疯狂。最后,靠着木 唐的重压,我打开了通往地面的升降 机,再一次,我要到地面上进行智险 老瓶子给我的提示是让我找一同长在 侧上的屋,虽然说法不太一样,但我 想那就是一樣韓在树上的木鷹,希望 在前往那里路上不要有太多丧尸在等

# Land Bown Under

法成条件。照随 Ratman 前往他的集

耐情成就。在开始第二幕 的第三小节(Act 2-Scene 3)时获得

收集品25: Medal of Hono

病进入Ralman奠「計画」が第一个房间虽然を合 提示,但实际上可以義奔施禮开门上的本板,物品 梦在房间里面,但要要用用用:下央

#### **☆教育品26: Polorco**

在Patman計室的后方有一能够蹲下通过的 进"后外居日中财有这个物品

#### REA27: Nong 10 Finis

来到天型大质分降台 井将玉箱门到 可以在拉动木箱后去调查后方的墙 上时 **在海中** 

# 收集品2#: 9 Circles of Hell Mustration 来到最上层,把本箱推到尽头的「各坑」

通往地面的路可一点都不好走 我先是通过降低水位来走过一个水池 然后是冲过了一个致命的欲刀陷阱 这老头为了防止有人入侵他的世界 都不知道造了多少黄狂的机关。走过 一般半掩的闸门。我竟然来到了 地铁轨道在所在之地——至少这里曾 经是。军队为了阻止丧尸入侵做了不 少瘋狂的事情。但我没能想到他们重 用炸毁地铁这种极端的方式。打开平 **啖车厢上,再跃向另一边的平台,** 开水门,我却发现走进了一条死路 惟一的收获只有一美倒在迈角处的尸 体身上的 10 卡 ( 收集品 29 ),我甚至 无从猜测他到底是死在丧尸事上。还 是被爆炸波及,又或者如河 Sam 無倒 在了军队的枪口下。返回列车,表用 漢弓启动机关。乘搭着会自动来回题 动的平台来到铁轨的上层,松开 齿轮的木卡固后。一个新的平台来到 了上层。通过启动开关。这个平台变 然还会前往这个区域的另一边。但路 上有各种障碍阻挡。我不是必须要冒 但似乎总感觉自己有必要

试。要前往另一边,我首先必须站在

移动平台的边路。用弹弓开启移动开 等平台移动后。我得准备好把自 是挂在平台边缘,避免撞上Ratmai 所在的下水普道,但在经过下水 后我又必須立刻爬上平台,免得被对 而会经过平台下方的柱子撞上。我的 努力有了回报。在另一边的区域尽 头。表找到了一瓶药(生命强化药 2) 原路返回,这次我从相反方向离开 Ratman 的陷阱越发丧心病狂,这次的 家刀陷阱的上方刀片竟然是从我逃避 的方向欲来,被我及时用翻滚躲过了

#### ·收集基29: K.A. Bienchi IO

小地球上數多地图在方的平台上。撞开木林 中上安司 图查与体部可

王申强代制: Haalth Extender 2

主要要申请号打掉Ratman去"负在上方3.礼人 卡固、移动平台上升后,站在平台边缘。

上Ratman所在的下水道暂时福杆下推攀住了

下方的柱子撞下平台

躲过下水道臂后要立刻点A键上隐

走到尽头,尸体上调查可以找到药 原路 加州亚等使田和亚叶一样印得代

又来到一个充满水的区域,濉近

侧的水池悬浮着一块大木板

我能够当做踏脚点。但较远一侧则没

有踏脚点,我无法跳到对面。无奈之下

我先来到两个水池中间拧动阀门。网

低了水位。令人惊讶的是。现在我左

右两方的水池中都出现了一个隐藏的

通道。我决定先走左边,结果找到的

一具浮肿的尸体和那首诗歌的第

页内容(收集品30)。而右边通道

内则藏着一个木箱,把木箱拉到合适

的位置,再重新放水,这一次,我拥

有一个篇脚点可以前往那长长的梯子

觉得自己像只在玩杂耍的猴子。

区域。立刻就被 Ratman 的执着所谓

惊了。他造了一个连环机关,五个平

台会连续地升起。然后在短短两秒后

连续地收回,要是我没法跑得足够快

**曾只有死態一条。攀住一辆地铁顶**上

的突起装置,我爬进上方的另一书车

照上。之前攀爬的车厢终于不堪重负

坠入了更深的地底,要是我动作慢

那么一点点——光是这个想法都足够

让我浑身冒冷汗。走入一节尚能够通

行的车票,我在一个具尸体身上找到

在末日来临时,他们躲入地铁挣扎来

一位幸存者的笔记(收集品 31)

在上层的梯子间睫来跃去。我开

- 条道风管道,来到

平台开始移动后,在快要撞

使马启动开关

存、惟一的希望就是军队的到来。军 **以是后也的确来了。但恐怕这群幸有** 者没人能猜到自己会落得如此下场 - 唯从海峡场水里于海东州 完全摧毁的地铁站。铁轨处聚集着好 些丧尸。出口处还有两个,把它们都 引到铁轨下困住,我拉过一个箱子处 脚,沿着梯子终于再次回到了地面。

#### 收集品30: Flat's Territory Page

在水也区域让水仁下降居,从左边也子的尽头用露下的姿态已,急最宝司 - 端最在尸体身上

#### 映無基31: Survivor Diary Entry



地铁站的通道把我带到的一同工 具房。用弹弓击碎天花板上的玻璃 我沿着电线攀爬,躲过了一波丧尸的 **追击。我爬进一栋屋子的二楼。迎面** 而来的却是房子主人那吊死在屋梁上 他似乎还是个情徒。在自然 前写下了请求上帝原谅的文字。 青菱上帝是否会原谅你,老兄,但我 确认他不会再保佑你了。所以你腰间 的十字架。我就不客气地收下了(收 集品32。在接下的第二栋屋子中。 我还找到了又一张报纸(收集品 33) 随着我进入的屋子越多,遇到的丧尸 我找到一张印卡(收集品34)。 它的主人,或许就是楼下那些打算哨 掉我脑袋的丧尸中的一晨。在第五栋 房子外。我用弹弓触发汽车的警报装 置。引开了一群丧尸,然后爬上另一 栋屋子的顶部,终于看到了 Ratman 口中的树屋。但是屋中没有男孩的身 影,这里惟一值得一看的物品是 似乎生了重病的女人的照片(收集品 35 ),那应该就是 Ratman 的妻子。他 的儿子选到地面上来,原来是为了缅 怀自己的母亲。我禁不住想起了自己 的妻子和女儿。但现在不是伤感的时 我离开树屋,在不远处的铁丝网 个垃圾桶里找到了自己的一部分 但记(日记5)。该死,它们到底是怎 么被放在这里的? 翻过铁丝网。我听 到了枪声。也看到了天空中盘旋的直 **升机。我只盼那男孩还活着。没有被** 一群丧尸堵住了我的去路。 军队杀死。 虽然我及时禁上一辆车子并逃离了包 **恒,却在另一个路口因为撞上丧尸而** 

不幸翻车。当我还在考虑如何脱身时 个年轻的声音在车上的对讲机中响

在集 株房子的 t 吊尸体身 に フ要 7 是走得太 マイス なま ・ 但 は 値 密 ナ ケ ド 音 全 塩 ニ ロ に 四



在墨中的某个电子设备上方, 位于抗家业经之路 不合错 †



可果品等; Robert C. Bundy 配

子右边的窗户,然后往左跪上二楼 ID卡在左边号



WELTS: With Women Photo



DW: Diary Page 5 验要不,不餐 - 英マ子心床等的44 5 号] - 周春 4 5 的で現場発現 郷出权奉ッ



Hatman 的孩子及时提示我车顶上 有个消防梯,兼了我一串,但我还没 来得及和这孩子说几句话。军队的直 升机就出现了。而他们接下来要干的 事情简直让我觉得难以置情。在知道 我和那个男孩还是活人的情况下。 们竟然直接用机关炮向我们扫射。 路躲避直升机的扫射。我跑进了一个 封闭的建筑物中,用弹弓打下电源。 把一个大箱子当做落脚点再次爬到了 屋顶上。该死的直升飞机阴魂不散 继续追来。道着我躲进了一栋大楼的

楼梯傅。在底层、我找到了一个男人 身上的 ID 卡(收集品 36)。希望我能 有命带着这个纪念品选过一种。撞开 水门。我摔倒在地,却正好看着直升 飞机把面前的丧尸都打成了蜂窝。 飞弄躲过他们的第一次攻击。我知道 这招不能一用再用,使用声音吸引二 楼的丧户过来替我送死。在第三层 **我再近直到了那个独立。直直得飞**顿 **申出入權。原在即**顺利入劃,工能亦無 回飞舞。在就要被干燥风暴笼罩的一 聯貫。賽車上京 英重實的的末條。 天崩地,终于暂时得救了。

A L Cast E Thomas on a Circle (3) 责存楼梯间的,底层走道上,坑家心之云。



沿着破损的外墙攀爬,发爬上洒 店的頂端,再一次跳到前方建筑的歷 顶上。罪该死的直升机紧紧咬住我 又是一轮疯狂的扫射,直到我踩上破 碎的楼层顶部坠入另一栋建筑内部才 暂时罢休。在我落下的房间中,我找 测了另一把消防斧。用这把武器。 将遇到的头两个丧尸打得东歪西侧 还把他们都推下了楼梯间的栏杆外(戴 就 19 。 直升机在下一层进行扫射 我需着柜子和柱子作为掩护。边击道 丧尸边禁子弹。终于来到了楼梯间门 旁。擅破局下层的未门,直升机又追 了上来,我途中被一堆盒子绊侧,着 点死在了机关炮的枪臂下。于转一发 之际。我冲出楼外,然后非常走运地 掉进了垃圾箱中。大装小袋的垃圾成 为绝佳的缓冲量。还顺带把我藏了起 来。终于,那些军队混蛋因为重升机 没油而嫌退了。我爬出垃圾箱,才发 浅生。他终于殷嵩回到下水道中。再 和他一起跑过公园时,我似乎又产生 THE PERSON NAMED IN 来这个公园玩? 表于处那属于她的半 心形吊坠(收集品 37)和不远处垃圾 稀中的日记(日记6)似乎都证实了 这一点。截下被丧尸围困的男孩,我 带着他回到了Ratman身边,而他也 按照承诺,为我指引了通往同伴身边 的道路

# re stranger

达成条件、绝一个丧尸推下栏杆 游戏中有几个地方特别适 合完成这个成就,不过因为游戏本身

不被排除者已推行运会相关。经过三 这个成就。在第二幕的第八小节(Aci 2-Scene 8),玩家会被直升机追逐 并於入一樣建筑內部。拿到消防斧匠 秀开门锁。后方的房间中有两个丧尸 这个房间的出口是一个楼梯间。正好 雅小也林。能求要保持事情畏难单 **新加坡集合各种用,他们不能地推进** 湖上 医神经电体射性性 距离极近时才会出现。如果路得太远 **作业发展和特别数据,新达其他推销** 查点再来一次了。

#### 14 旋頭 20 in on a Sanday offersi

在公園中還见 Bandall 社 日的红色。

在第二幕的第八小节后 玩家会操纵经过 Randall 一个順敗的 公園。他会在公園中短暂地陷入幻觉 经历完幻觉后就会获得成就

#### WINEST: Flow Hourt Pendant

立政 而以觉后另一看走 高盘一 以千就刊》《



4. \* 与与不点处的垃圾桶里软板着这一部分的。



才刚离开下水道,我就面临一场硬 仗。这里原本是西羅图量安全的地方 不过似乎军队最后还是没守住这里,太 量的幸存者都变成了丧尸,意了拦在我 **期前的麻烦。打器几个丧尸,使用物**便 **渠拦住他们的追击,然后在一具尸体身** 上找到了一把左轮。击碎通风口上的锁 **我来到了停车场中。并且在第三层发现** 了一重儿童故事录音带(收集品38)。 那作为送给 Lydia 的见面礼物实在再运 合不过了。唯入另一个道风管道,我看 财了停车场的出口,人还没站稳就发现 一群丧尸在朝着我扑来。沿着斜坡往上 應,歌倒拦在面前的丧尸,我在一辆巴 上处往回牒,跃过一个个模梁,来到了 家位于每车场入口上方的商店中。 大撞上了货架,一个装着 ID 卡的盒子 掉在了我面前(收集品 39 )。它的主人

**国本基系设定的容易有 特别在小师** 军队却仍然在播送让幸存者逃往那里的 **槽,这群冷血的混蛋!通过攀住二楼** 的實戶来到建筑物的頂部,我沿着电线 向前爬,趁着丧尸都聚集在电线杆底部 时纵身一重,建过翻倒的车子形成的障 得,就上二楼的观景台,撞破木板,狈 

#### 集集型: Children's Sterms Tape

麗到第二层后向左走, 跳过中间的空隙, 在



来。但在每十四处,在一十页。任在姚, 进夺的店撞在搬尽头的货架上可以让ID卡掉



Ben 被绑在了体育场中央,一寨军 唐还在折唐他,最后竟然放出了丧尸 想要借这些怪物之手杀死 Ben。我怒火 中縣。沿着通道在下走。想要尽快绕到 体育馆的中央区域。在下方入口的营制 车处,微竟然又找到了自己的日记(日 记了。难道我真的出现了什么记忆问 魔? 不过我想自己的枪法是没有生疏, 当我在最下层死去的士兵手中拿到一把 震弹枪后,打爆那些该死丧尸的脑袋时 的准头可一点也没错。越过充满丧尸的 更衣室区域。我在通往上层楼梯前的走 障中看到了一个侧下的蓄物柜,更面还 放着一份军队的宪章(收集品 40 )。 圖 然他们都已经把这种东西都丢弃在体育 场里。保护民众这个原则恐怕也是丢得 - 末二净了吧! 来到中央区域, 我掏出 左轮崩掉了丧尸的脑袋。兼下了 Ben( 成 前 22 )。却发现他也受了重伤… 获取收集品 41。飞行员遣言和游戏机 的过程因为和剧情描述严重冲突。两 国在下文的收集详解中说明意法。嗣情 流程不会提及

#### BIC Diana Page /

进入体育等,就下入口处的高台后之新任务主 油布香料车即前



#### 後集基40: Military Protocol

在底层的更衣室区域,在快要离开更衣室的会理到 个倒在地上的护子 追靠的可存得物品



#### 收集品41: Plot Lette

来到前往体育馆中央区域的出口后先忙看点 跳上右方的观众席,一直往前走 个没有被拉动的货架后的通道中有个吊死的 尸体 原在尸体产药得



#### 游戏机2: Aport Duley

个收集的对 通语 Thi 爬上体育场的顶部、射击挂住梯子的 品着体育馆所部的铁架往左跑, 不要踏。 那些底部没有支撑的平台,通过攀爬横杠来到 最为方,调青箱平时可以 4至 55 57



# 成就 21 No Pain, No Gain

达成条件:打破小游戏 "Sport Daisy 中的最高紀录

最高得分记录同样是30 分,要打破也很简单。游戏操作是先 用A键或B键开始游戏。LB键和RB 端对应左右手,LT 键和 RT 镀则对应 左右腳、着准女教练 Daisy 的动作 **她四肢中的哪一个做出动作。观察便** 需要按下相应的按键,如果有两个肢 体做出动作,就要同时按下两个按键 建议使用A饋的游戏模式来进行游戏。 失败三次后才会 GAME OVER,足够 玩家打破最高纪录了

#### A Never S Never Conna Give You Up

达度条件:在球场中救下 Parker 第十小节(Act 2-Scene 10)后获得

A Comme of the Late

Ben 受伤太重。我不得不进入附 近的医院为他寻找药物。懂开木栏进 **《正於外側》他與射性形態了創作**等 的标志(收集品42)。以往我们都是 相信。任何疾病都总能找到救治的方 法。但就算没有这场可怕的丧尸危机, 我们也很清楚。那只是一个梦想而已 在医院的挂号处,表又找到了一叠自 己的日记(日记8),看着那上面熟悉 又陌生的文字。这真的是我写的问题

**吗? 沿着通风管道一直走,我落到了** 电梯井下方, 走向房间, 我又看到了 ydia 的幻影,她正变得越来越真实 有那么一瞬间,我真的以为她就在身 边。但我惟一能找到的,只有她的幻 影后方的一瓶药(生命强化药3)。 和 着电梯并爬到二楼,我还捡到了一位 医生的调查报告(收集品 43),可怕 的是。他竟然认为那些会令人会变丧 尸的病毒可以令我们人类进入"不朽" 的新世代,看来哪怕没有病毒影响 **疯狂早就潜藏我们的世界中下。随**着 我对医院的探索范围增大,很快我们 发现这里随处都是那个疯狂的医生旨 下的录音。在推下药架挡住丧尸的追 击后,我在一个房间中发现这个医生 录音的母带(收集品 44) 我应该带 或许以后能够用于普醒世人

# 被推品42: New Five Brochur



进入原病有可以立刻在挂号处调查地上的干性附近两

#### 医维里依斯: Paulth Entencier 3

进入电梯并区域 11直接落到最下层。一直也 图音以卷台相

# 收集基45: Dector Late

七上电梯井,到达 楼后,调查地上的广体

# 收集基44: Uracy Dector Record

在医院的招牌完全坍塌前,我爬 了四楼的房间,一进去就受到了 的丧尸,捡起地上的科学与医学周刊 收集品 45 )。 羅开门用枪解决了另 外四个丧尸。我落到三楼的药房处 取得了 Ben 需要的药物。重新回到 四楼。那呼喊把对面的三个丧尸引诱 到缺口处摔落到下层。我顺利地用模 杆爬到对面,进入了一个单独的病房 中。 一个死去已久的病人静静地躺在 床上。我取走了他身上的口卡(收 集品 46 )。继续前进。默过电梯井顶 哪,我在坍塌的走廊处发现对面有光 **确传承企图过水市接着联盟人隐藏**4 **房间,我发现了那个把病毒当成不朽** 眼舞的疯狂医生,他死在了一个 烟晓的角落里,手腕上的表记录着他 死亡的时刻 | 收集品 47 ]。 萬下坍塌 的走廊,一群疯狂的丧尸追着我跑过 了整个走廊。最后,我找到一扇窗户 **画出字解新三曲作进斯址的**写像 手上。他精下药,着起来气色好了 点。但当他开始驾驶着军队留下的直 升机,想要把我带到军队的据点,包 就是 Stella 被带去的地方时,他开始 咳嗽,说话的声音中混合着某种类似 賽尸般的低沉咆哮。当我怀疑自己是 否要被迫给这位老朋友脑袋上一种 时,他却突然失去了知觉,而直升飞 机。也失去了控制。

#### Of the Street, and the

要进四楼的房间,搜索房间中央的尸体后来

## WM 545; Karis L. Hienofts W 1. 单独病房的病人尸体上,位于\$\*

で : 3 か 28 -

#### 收集品47: Dector's Watch

い家 が 电 納井 页部 左方 进入 一条 沖 塩走 間 能够通过建到左方来进入这个房间。 尸体上可以搜索到物品 如果玩家落下则无 中取得多种品 重要季取价衡点

# ACT 3 計談字 The New Law

## 我的梦又回来了。以更可怕的形 式。丧尸在毁灭我的家乡,我一步步走 送家中,甚至确上了二楼,却打不开 卧室的房门。但为什么我要打开房门, 当我回到家的时候,Lydia 和 Shannon

应该早就失踪了啊! (成就 23)

## 双世 23 ier pressure

成条件 完整经历 Randall 的噩梦 在第三篇的第一小节 ( Act Scene 1)完成 Randall 的噩梦剧情 后获得

#### ----

我说不清是身体上的痛楚唤醒了 走,还是梦境带来的痛楚唤醒了我。 Ben 死在了坠机意外中——又或者在 更早之前他就死了。但我不愿意去这么 鱧。我攝下了他夹克外的绿色贝雷帽撒 章(收集品 48), 以纪念他这位勇敢的 老朋友。一路向着军队据点前进,我在 水渠中又找到了一个已经死去的可怜 人,他的 10 卡成为了我的收藏之一(收 業品 49 )。在一处哨塔下方。用枪打烂 门镇。我遇到了大量的丧户。奉好附近 的一具尸体身上有大量的手枪子弹,是 以补充我的消耗。撞开木栏。我还遇到 核快要坍塌的房屋,要不是我跑得快。 就要葬身在瓦砾中。在接下来的仓库中, 我需要打破一楼窗户的木板,跳到户 **养。用手枪打掉二楼窗户的锁,再从家** 内爬到二楼,攀着窗户跳到另一栋建筑 顶部。期间听到枪声后蜂拥而至的丧尸 **给我制造了不小的麻烦。我在军队**据点 的塘沟前找到另一个可怜人的尸体,和 他的 ID 卡(收集品 50)。用哨塔间的 电线爬过那道军队的壕沟,我在一个小 小的建筑中找到了一份 1962 年的华盛 顾日报《收集品 51》 跳到另一个峭塔 上,费沿着电线往回爬,只是为了帮认 一个更高的哨塔上有没有武器、但除 个丧尸和一张安全地点的照片(收 集品 52 )。那室什么都没有。藏过铁丝 啊,我又进入了一个即将坍塌的导弹井。 这一次我学聪明了,不但跑得更快,而 且还找到了一个隐藏房间。里面放着一 台古老的游戏机(游戏机3)。爬出导 单并,接终于来到了军队据点的内部

#### 收集品48: Green Berets Patch



#### 收集品49; A. H. Decatvo ID

在军队据点外围破碎的围墙处的方有一条头 甲面髓姜 具拥有户4的尸体



#### 收集品50: Henry L. Lucus ID

个能够通过攀爬电线采越过爆勾的。" 先跳到壕沟的左方, 紧贴壕沟处有 中体, 原奋即可



收集基51: Weenington Today Clipping

爬过塘沟和斯要攀顶到 特力是建筑的 从建筑的右边能够进入内部, 物品就在



收集品52: Safe Point Phot

个收集品的建筑顶部向左 \$ 跳 黎住梯子雕上哨塔。然后沿着更高的电线 直爬到壕内左方的哨塔处,用呼喊引走丧 》为即在即可



清漢表: Madness Mer

在坍塌的导弹并处,滑下一个斜坡时。 起 方有灯光射出的小入口处 如果跳到了梯 可以通过按B键落下来到达小入口出 人内调查小箱子就可以获得等效机



#### 百 成號 24 mvisible Fouch

达境条件,打破小游戏 "Madness Mansion 中的最高纪录

最高得分纪录是30分。这 是个非常容易打破的记录。游戏操作 很简单,先接A键或B键开始游戏。 然后用十字键控制角色移动,A 键负 责启动手电筒发射光线。游戏场景中 有四根蜡烛。会有幽灵不停出现想要 齈蜡烛,主無则需要用手电筒的光 續消灭它们,阻止它们点燃蜡烛。

旦蠵烛被点燃三次。下屏幕中的法阵 就会启动。一个那神出现并控制玩家 **师色的头脑。因为游戏的难度是循序** 新进,等玩家觉得自己撑不住的时候 早就已经打破记录了。所以随便玩玩 然后故意输掉也没问题,只要记得主 角只能用场景中央的楼梯在上下屏之 间来回移动,剩下的就不是问题了

#### Scene 3 ; On Air

我一头撞进军队的医疗中心。强烈 的幻觉向我袭来,让我觉得自己似乎 看到了Lydia 向我走来。但那终究是幻 业,侧是地上尸体处搜到的医学报告 (應集長四) 美尼州芝比的農主。華田 的意味只有事,但形实的**是**社 解以央债各額。 澳里斯苹果亦非澳利 THE RESERVE THE PARTY OF THE PA Filmbridii (收集品 54)。之后溯过一个言户,我 一堆货物中找到了自己的部分 且记(日记9),我很肯定自己没有来 过军队的据点。这根本说不通。我的 精神恐怕出现了某种我无法察觉的问 膻。逾入军队的广播大楼,我在一个 文件柜中发现了他们的计划(收集品 5)。这些家伙早已经策划好要利用资 户带来的末日去组建自己的新政权了 我怒气冲冲地走进电梯,来到了空无 人的广播站。那里除了一个正在不 斯向孝存者发布引诱恼息的广播控制 牒,还有一份被俘虏到据点的幸存者 名单(收集品 58 )。名单的最新一个名 就是 Stella。我愤怒地关闭了广播 却为自己惹了个大麻烦。 一群军人仗 造了费,把我关进了监狱

收集品53: Medical Report

世集高54; D.R. Berno

车用卡车右方不远处的尸体, 附近有两个表 7需要主杀



#### 西元: Diery Page S

1 -4 1 1 7 24



#### William: Registration Flori

进入军队广播大楼后,在第一层中央的支持 超外带得

#### THESE: List of Name g of the second

----

他们把我硬晕了。带进了基地 但忘了無一扇好一点的门和一个聪明 我用口哨把他骗到门旁然 后用力一措。在自己股份时间时还 掉了守卫。拿起自己的背包,我突然 听到了 Stella 的声音。爬上通风管道 我还能看到他们正准备把 Stella 押到 某个地方去。我先往通风普道的对面 践去。来到自己牢房的上方,以为前 **参找到通风普道的出口,但在普道尽** 头。我只找到了一具尸体和一本宣传 手着(收集品 57 )。从另一边走,这 次我走对了路。在地上我还能看到 Stella 毛衣的碎片(收集品 58),这样 混蛋到底打算干什么?在走进浴室后 我立刻就明白了。(成就 25

#### 收集品57: Religious Brochure

能主通《普通二后向看左边继续、直到 2011 本日は

東京直部: Piece of Stella's Severte

。着工碑の路走馬可礎到 但目标比較不出 眼 建収不要法太快,如果铸过了又触发了 記憶数 アドランタ 美了

的电源。这是个好主意。身材娇小的 Stella 可以钻过一些只有一条缝隙的闸 门,然后为我开门。但她的力量不够 毫。在一些较高的障碍物处,我需要 光跳上去再拉维一把。当我们遇到一 考没空隙的门时,我从上层眺过围墙 打开了闸门,然后爬着电线跨过漏电 区域,关闭了发电机。但似乎有个士 **兵票觉到了我们潜入的行踪。对发电** 厂进行了警告。在发电厂,我找到了 份军队的撤离计划(收集品60)。 这群混蛋把西雅图搞得乌烟瘴气。 后竟然都在谋划着怎么逃跑了。最后, 我来到了中心发电机前。——旦我关闭 了电源,军队的据点就会被丧尸搞得 天棚地震,而我非常乐意这么做。电 源被关闭了。我和 Stella 一路狂奔 还杀掉了好几个拦路的士兵。在一处 要用升降机来逃脱的地方。 到了或许是此行最后的一个口卡(收 集品 61 成就 26、成就 27 。但当我 们拼尽全力地跑到码头,却发现这里 已经被锁住了。我还想要回去找自己 的妻子和女儿,但却有大量的丧尸在 朝着我们涌来。而我们已经无路可逃 Stella 不停息求我杀了她。不要 让是成为丧尸中的一员。在她的呼喊 声中,一段埋藏在我脑海深处的记忆

#### **收集版版: Arcadian Prototor**

#### 收集品句: Report W. Pickton ID

尸体位于病景的 数4 方,因为场景中的丧户



达虞条件:找到所有 ID 卡 找到所有ID支后自动 获得。在第三幕的第四小节(ACT 3-Scene 4) 中玩家会获得最后一个 D卡。如果之前没有任何遗漏,便会 立刻解镁成就

## 成款 27 Faruel rget Me Nets

达成条件,找到所有收集要素。 景后一张 ID 卡同时也是 量后一个收集要素,如果玩家之前没 有任何遗漏,滞将会和"Pickin' Up Strangers 一同获得

# o out for a kero

与 Stella 重新汇合 剧情成就。在第三幕的第 四小节(Act 3-Scene 4)中进入浴室 后获得

给那两个该死的混蛋每人脑袋上 資子。我带着 Stella 开始逃亡。她 建议我们在尝试透跑前要先关闭基地

我一直在做梦,梦见自己回家,郑 不得门而入。茅其实是我的潜意识在护 绝继续回忆。在丧尸毁灭我的家乡那天 我营着警车回到了家里,心急如焚地闯 入卧室、见到了 Lydia 和 Shannon。美 们俩都吓坏了。而周围的丧尸正变得藏 来越多,我用衣柜堵住的房门已经不能 再支撑多久了。我的霰弹枪只剩下两发 子弹,又该如何带着她们母女俩送亡 Shannon 替我做了选择,她哭着求我 **《尼斯尔·沙斯》下重是他们是北张严**。 **三波青了旅行作为果费。康那身一大师 明心测量来用所加用。此就是她们对 美捷,由非法等死立。美数被够满下**原 東美希望当时能有更多的時间由考慮 **电视技术的时间 电影有这样的现象** 能發展地自的激勵。斯列了連則。無導 **建水油油等下的。指这种概忆是如此地** 斯人加不制油、集的表映兴能够机等

被失散了。这谎言给了我活下去的动力,但这样地活着又有什么意义? (咸 ★ 28 ~

于是,在那么久之后,我第一次清醒过来,为 Stella 做了我最后惟一能做的事情:用斧子劈开码头,等她推进了水中。她的服装比我轻便,能够游到码头外的船上逃生。而我,转身面对汹涌扑来的丧尸群,坦然地迎接属于我自己的命运。(成就 29、成就 30)

日记 10 获取方法与剧情发展有所中央、将单独在隐藏要素详解中列出

#### Bic: Diecy Page 10



manifest the section of the section

#三點的那么形態(外) 3-Scene 5)完成 Randall 的回忆剧情 后發標

达成条件:获得游戏中的所有隐藏要

100%,首先当然是把三幕剧情全部打

圖,然后是收集所有十页日记和六十

个隐藏秘密。再找到三个游戏机。对

于想要全成就的玩家来说,这个成就

的用途是检验自己的收集情况。如果

想要令游戏的选度变成

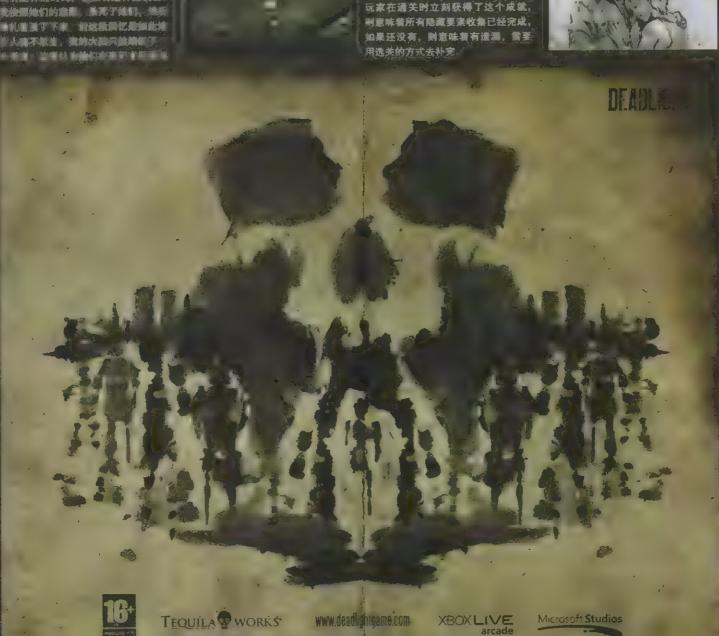
豪并完整地进行一次游戏。

# Came Sail January

可能会错过。









本作是由 Derek Yu 于 2008 年开发在PC 上的免费游戏,由于在网络上备受欢迎。于今年 7 月份本作以全新的姿态,并追加多人合作模式,登隋 Xbox Live Arcade 以下载方式发售。作为一款平台动作游戏,玩路要自上而下地探索迷宫,通过挥鞭、踩路、投掷等方式消灭致人,并在迷宫最底下找到出口进入下一关。本作最大的特色是迷宫结构全部随机生成,迷宫到处布满了即死陷阱。同时,一旦死掉要从第一关重新挑战。使得游戏难度非常高。如果大家要挑战本作全成就的话,请务必做好心理准备。

東字傳集 東柳 一次

Independent

# 基本操作

15.00	作用	
揺杆	控制角色移动	
A 键	斑跃	
B键	投掷炸弹	
X键	挥鞭、使用或投掷道具	
Y鍵	使用绳索	
↓ +X 鍵	捡起道具、放下道具	
, +B键	摆放炸弹(直接将炸弹放在身前)	
RB键	购买、进门	
RT键	奔跑	

# 挖洞人&捷径

玩家每完成一个大迷宫,进入下一个迷宫之前清算画面会遇到挖洞人,挖洞人会要求玩家给身上的意见道具或则一定金额给他 成功交纳二次之后他就会为我们挖出通往前一关的捷径,之后只要在起点的场景往左边走就能找到这些捷径的入口。

# 矿工生存指南

# 多人模式

一台机器支持1一人一起阅关挑战是本作的一大特点,多人模式开始之后,电脑默认会选定 1P 玩家当主视角(背后会插着一支白旗),进行雷险时画面会以这位玩家为基准。其他玩家如果离开了画面很快就会出现一个10 秒倒计时如果倒数结束该玩家还没能回到屏幕内就会死

定。如果「P不幸死亡、主 所是政众有别。」「即求的元 上、以此美雄、事人横式中 所有证案的动作都会互相形 他、张知德子、安坪道具领 计划同体、所以多人模式步 玩家之间要注意配合、并且 要尽量一起行动。如果某一位角色死掉它会变成 哟灵状态继续逗留在场地内。而该玩家身上的全部道具都会散落在原地,其他玩家可以捡起来使用。幽灵状态的玩家可以在画面中随意移动,而且能按 X 键吹风,风可以将场景中的炸弹引爆可以开木箱,可以吹飞一部分敌人以及自己的同样,当然也可以惹毛店老板——如果队伍中有幽灵存在。后面每一小关必定会出现一个棺材,特

權材打碎能够令死亡的同伴 東周、建立是會人模式卡馬 大的化義、推導一權的是 多加游戏的玩家越多。 時每人為上的於學和編建 主事、禁敗逐星不

# 常用道具



	TV:	1=/11
帰索	250(13根	按了銀頭角色止上乃投土佈處、主智用来家門自高处,按比佈索一瞬可有攻击判定
炸弹	2000 (3个)	接B键投掷出去,能使上下左右两格范围的场景破坏,或对该范围内的生物造成巨大伤害,被投出
_	/10000 (12个)	的炸弹本身具有攻击判定,硬到玩家会造成 1 点 HP 伤害并造成眩晕
眼镜	8000	能看到跨藏在岩石中原本看不到的道具\bunnamena
掌登手套	8000	获得后只要贴近墙壁,角色就会自动攀在墙上
投手丰套	4000	投掷炸钾-C道具更快更远,轨道更接近直线
弹簧鞋	5000	<b>跳</b> 跃能力提升
钉鞋	4000	冰穴中异到寒水地面上时不会打骨,原本不能踩出伤害的敌人(如长毛象)变得可以造成伤害
勘胶	3000	玩家扔出的炸弹会粘附在场景或敌人身上,击败了大蜘蛛后必定能获得
罗盘	3000	任何时候画面都会出现红色箭头指示着终点的位置
喷射背包	20000	装备之后在空中按跳跃键就能喷射上升一段距离,每次腐地后可喷射次数有限
十字镐	8000	按下X键能破坏角色前一格的墙壁或地板(版边除外),也能破坏场景中的陷阱,但不能在空中或攀
_		爬状态使用,而且有耐久度限制
回力标	7000	投掷出去飞行一段距离后会返回使用者手上的道具,返回过程中如果撞到无法破坏的障碍物会被打
		下来,能从丛林的提基人处获得
大刀	7000	持有局按X键单也推刀攻击,杀伤力极高
射网枪	2000	<b>南方不远处射出蜘蛛网,能吸附敌人或炸弹等飞行道具,玩家也可以利用蜘蛛网跳跃到更高的地方</b>
霰弹枪	15000	持有后按X键平枪,对普通敌人一击必杀
冷冻光束枪	12000	命中敌人后会使对方结冰,结冰状态过一段时间会自动解除,但任何攻击都能对冰冻状态的生物一
Sec.		古必杀
相机	10000	闪光灯影使取景相节围内的敌人眩晕或一瞬间无法行动,能直接击杀小蝙蝠
传送器	10000	装备后按X键会自动传送到另一个地方,如果被传送到岩石中会使角色死亡
降落伞	2000	从会造成作害的高度修育时会自动打开避免造成伤害,效果只能使用一次
斗篷	. 12000	东空中埃默萨使鱼鱼的下等速度减慢



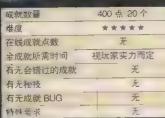
# 全成就指南





104

在单次游戏中杀死 12 位 以上的店老板



话还是说在前面。如果大家执 量于成就的完成率那开始游戏之前 要做好充分的觉情。因为本作的难 度已经超出了自虐的范畴了。这个 难度不仅体现在关卡中存在大量的 即死陷阱、地形以及敌人方面。制 藏要素达成的条件也相当苛刻,闽 关过程中要求玩家无时无刻打翻 十二分精神,任何一个细小的失误 就会导致前功尽弃。而且每一关的 地图随机生成,所以不能背关,完 全靠玩家的应变能力。如果大家真 的想达成全成就,除了方法之外。 还要考研大家的技巧以及愿意花 上多少时间来挑战------当然还有运 气。所以这里的攻略仅提出一些方 法供大家参考。关键还是要靠大家 屡败屡战地尝试。祝大家好运



游戏开始

30a

**加州** 完成教学课程

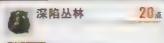
成就拿法 单人模式下开始游戏前必 汤先诵过教官的所有教学关卡,只 要找到出口通过即可,不需要完成 提示的所有操作



竖井矿坑

**建新说**。 已经抵达丛林

玩上瘾

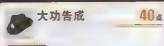


**企业** 已经抵达冰穴



冰封世界

**L** 已经抵达神殿



双键键型 完成游戏



200

20 a

基準型 获得 5C0000 个金币



40 a

2世点

**加勒設明** 抵达黄金城



**建铁铁**型 获得生命之符



钢铁人

30 a

**一种** 不用捷径就完成游戏



10 a

在8分钟内完成游戏。而 且不能使用捷径



10 a

**建筑设现** 进行冒险 1000 次



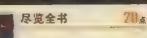
历题哲案

以困难方式完成游戏



10点

完成 50°。日志资料



元成 100°。日志

大情圣

在单次游戏中,解救10

"Han"表示有少女在场,将她们找

出来并安全送到终点即可 少女一开

始会一边不动地站着,一旦离开原地

她们就会一直钱地往前跑,所以要时

刻主意别让她们碰到陷阱或敌人 原

贝上推荐将她们直接抬到终点。但途

中如果遇到必须解决的敌人也可以砸

出去,只要允让少女死掉就没问题了



低分通过

10 A

成為 没有收集任何宝藏就完成 游戏, 而且不能使用捷径



优良团队精神

10点

在至少2位玩家存活的情 况下完成游戏,而且不能使用捷径



10 A

她的最爱

10 a

麻佛道 赢得卡莉的骨头杯具 **成战争法** 将美女或者敌人的尸体献 给卡莉(放到背景有个神像的血祭 坛上), 卡莉就会随机奖励一件道具 给玩家,继续多放一些祭品上去就 能获得骨头杯具并解开成就 推荐 多人模式下让 4 名角色出去, 然后

让一个玩家将美女和另外3个玩家

放上祭坛



全员到齐

100

解教所有8位隐藏角色。 成就拿法 单人模式中会低几率出现 多人模式下用来救人的棺材,将棺 材打碎之后会出现新角色, 此后选 人画面中就能使用该角色了 将全 部 8 个人开启后即可解除成就

# 黄金城 & 具界攻略

相关成就:黄金城、永生、柳 铁人、历劫归来

冥界是游戏中难度最高的隐藏 关卡。既然是隐藏关自然有非常复 杂的进入方法

首先要在矿坑中找到荷鲁斯之 暖,荷魯斯之眼放在上锁的宝箱中 里面。上锁宝箱随机出现在1-2 1-3、5-4三个关卡中。一般只全 出现一次,而对应的钥匙必定在同 一关的某个角落,因此假如发现了 钥匙或者宝箱,必须彻底搜索这一 关将另一样东西搜出来

找到荷魯斯之職之后就要到丛 林去找黑市的入口。入口随机出现 在 2-1-2-3 并且隐藏在岩石里面。 亚用炸弹炸开才能进去。 而具体位 置要依靠荷鲁斯之眼寻找。如果荷 告斯之眼开始闪烁,表示入口就在 附近,闪烁越厉害代表距离越近

黑市中有很多商店,其中一个 商店能花 50000 块买到生命之程

有了生命之符之后玩家便有一次想 生的机会。但千万不要浪费掉。之 后冰穴关中3-2-3-3中会随机出 现摩艾石像(长方形的人脸石像 膜头有个十字架标志 / 如果见到

这个石像就可以马上就能 自杀, 这时玩家就会在石 像的内部复活。并且在里 面拿到白量冠

胂基4-1会出现。 只阿努比斯(扔紫色光球 的敌人), 兼是它之后能 在福权村 集本了权益的 皇冠之后就能打开 4-2 的黄金大 1. 进入黄金城

黄金城里面能发现亡者之书被 放在一个很显眼的祭坛上。拿到了 亡者之书之后要小心还会出现第一





只顾秦比斯以及大量的杂兵

亡者之书的作用类似于荷鲁斯 之课。4-4的 BOSS 战场景底下的 岩浆里隐藏着通往冥界的入口。具 体位置随机,如果身上有亡者之书。 玩家走到入口的正上方位置亡者之 书就会有反应。之后引诱奥尔梅克 从入口上方压下去,趁它慢慢沉入

岩菜的时间内站到它头顶上进入赚 **藏入口。这样就能抵达冥界** 

**冥界的难度超高,地形相当夏** 杂,到处都是钉子柱和针刺地板 还有很多流星锤机关。敌人基本上 都是一些吸血鬼之类相当难缠的对 手,稍有失误就会前功尽弃。要过 这关除了不断反复挑战之外。运气 也是不可或缺的因素

5-4 就是跟冥界的隐藏 BOSS 阎廉战斗(量说样子着上去更像关 公 )。 击败它之后从右上角的出口 离开即可通关

1. 在矿坑中除了要找到荷鲁 斯之眼之外。作为比较简单的关 ★ 还要想办法在里面凑钱和积蓄 炸药。生命之符的售价是 5 万。而 为了特黑市找出来还需要用到大量 的炸弹。12个一组的炸弹是1万。 加起来至少要准备 6 万块。考虑到 还要挑战冥界。根据需要还得准备 喷射背包等道具

2.華夏王書、投手手書、例 脏、黏胶、罗盘、喷射背包这些道 具对冒险有非常大的帮助。而且蒸 果在本次冒险中不会消失。除非玩 家死亡。特别是喷射背包,可以瞬 间解决绳索的问题,在悬崖、钉子 多的地方也能起到保命作用。强烈 推荐。黏胶是对付阎王必备的武器。 对付一些擅长移动的敌人也有很大 作用。只要在矿坑中消灭一头大蜘 蛛即可获得

3. 眼阁王的战斗开场后场地左 有两边各有一只卫兵。消灭掉之后 会各掉落 12 个炸弹。一共 24 个 用来对付阎王基本上足够了。阎王 的弱点是头部。要沿着两侧的钢索 爬上去战斗。如果没有黏胶炸弹或 者散弹枪打起来会非常吃力。嗣王 的战斗有两个阶段。第一阶段它会 不断拍凳子令场景中掉落瓦砾。事 及时躲到一些平台底下以免受到伤 審。阎王受到一定伤害之后脸部会 脱离身体。全不断地在天上移动并 住下扔火球。有它的脸破坏掉就能

# 全民公敌

店老板毫无疑问是本作最凶残 的敌人,虽然平时人畜无害,但一 日惹毛了他1]——比如拿了东西及 给钱(他会跟着你,只要你一踏出 店门口就开枪人、在他的店附近使 用炸弹或者人身攻击等, 他们就会 马上暴走,然后用霰弹枪到处乱轰 霰弹枪的威力能直接秒杀玩家,就 算你走运抢走了他们的霰弹枪,他 们还是会横冲直撞直到将你撞死 另外店老板的血很厚, 用霰弹枪要 3发才能解决, 炸弹还是只要一个 不过别以为消灭了一个店老板以后 就没事,以后他们的商店会贴上你 的通缉头像,只要玩家一出现在他 们面前就会马上暴走开枪, 而且每 一小关的出口都会有店老板看守.



势要将你追杀至 天涯 每角

全民公敌这个成就就是要玩家 在一次游戏中杀死 12 个店老板,并 不一定要玩家亲自圣死, 引诱他们 撞钉了或者自相残杀也是可以的 最直接的方法就是去黑市, 里面大

概有 10 个店老板 黑市进入方法可 以参照黄金城&冥界攻略部分,不 过进去之前得准备霰弹枪以及大量 炸弹, 否则还是死路一条 普通关 卡中遇到商店可以先看看商品决定 是否挑战店老板,如果商店中有霰

弹枪 大刀、冷冻光线枪这些武器, 大家都可以毫不犹豫抢起来灭口 没有武器但店里有大量炸弹也值得 一拼, 走到店老板面前跳起挥鞭, 然后扔几个炸弹边跳跃边往店外逃 看能不能趁乱炸死他, 之后将商品 和老板的霰弹枪一并抢过来

此后游戏中所有店老板都会进 入戒备状态, 并且出口处肯定有人 看守,从背景音乐能判定有没有被 他们发现 如果没发现可以趁他们 背对着玩家时快速开3枪送走,如 果被发现了不要硬拼, 先占据有利 的地形然后用炸弹对付他,或者引 他们到陷阱上

黑市的店老板很多,能否活下 来比较看运气 另外, 抢到生命之 符能获得一次复活机会,一定程度 上能带来帮助

# 赚大钱

赚够50W的金市,这个成就 建议大家连同历劫归来这个成就一 并解决。因为本作量赚钱的地方几 平都在冥界的路上。首先是黄金城。 或里面的墙壁地板全都是金块, 🛎

义事先准备大量炸 津进去"拆城"。其 次是4-4跟奥尔梅 克战斗的场景。量 上方能找到不少宝 石。有喷射背包可 以轻松飞上去获 成。之后是阎王座 立的下方。 砖块里 全是红宝石。最后

区界通关之后。还会获得额外的 10 万孝励

进入黄金城之前最好先凑到10 万,然后准备 20-30 个炸弹进去拆 填。因为有鬼魂出现不能在黄金城 逗留太久,尽量在墨面凑到 20 万左 右就离开。噢尔梅克的场景中应该



能赚到5万左右。冥界的 应该以保命为主。见到简 王之前凑到 28 万左右即 同。個王底下的宝石总值 有 12 万左右,单齐之后 算上通关的 10 万就能到 被 50 万了

> 其他有效的赚钱方法 ※ 矿坑的大蜘蛛、神

殿的木乃伊等,杀死这些较大的敌 人之后一般也会获得可观的金钱奖 瞓。店老板身上也有不少钱,但考 感到安全性不建议惹他们

6. 将黄金石像贡献给卡莉的祭 坛之后会变成金寨子。金寨子会不 断地生出小金块,将它带进去终点 也能获得大量金币奖励



※ 大部分关卡都有一些区域里 炸掉岩石才能进去。里面除了可见 的宝石之外还会有宝箱或者木箱 木箱中必定能开出炸弹或者绳索 听以从结果上来说是有赚没亏的

№ 关卡中呆久了会出现鬼魂 鬼魂碰到的宝石会变成钻石。有胆 量的玩家也可以用这个方法赚钱

# 低分通过

相比起赚个50万大洋,这个 要求 分钱都不拿过关的成就恐怕 会更难一些, 因为这还意味着不能 购买任何辅助道具 挑战的时候要 尽可能别开任何宝箱或者瓶罐。但 木箱可以打开, 因为木箱不会出现 金钱而且有炸弹或者绳索等重要道 具 还要注意不要手贱乱炸场景, 因为很容易炸出金块, 遇到非炸不 可的情况,应该尽量找上块中没有 尽快的砖块来炸 还好小型的敌人 不会掉落金钱, 所以挡道的敌人清 理掉就可以了。矿坑和丛林关卡中





有时候会出现什么都看不见的漆黑 场景,如果用点燃了场景中的火把 会出现金币奖励, 所以碰到这种场 景只能祈祷了 冰穴关卡一些场 景的雪人背后藏着金币,通过时建 议用鞭子确认一下, UFO 敌人会 破坏场景, 同样有可能炸出金块 神殿夹卡中的金钱特别多、如果进 路被金钱挡住了,可以用鞭子打开, 金蚱蜢值不少钱, 但这里对我们没 用 奥尔梅克的场景下方的地板内 也有不少金块,一般奥尔梅克能够 连金块一并砸碎, 但总会有 此漏 了出来的,尽量引他去敲没有金块 的地板吧

# 急速探洞

要求8分钟之内通关。因为时 间紧迫。所以挑战这个成就时要死 命地往终点冲。但是前进同时有些 道具还是有必要收集的。首先罗盘 必备。罗霆一般能够从商店廉价购 买到。走运的话木箱子里面也能拿 到。虽然可以去找罗盘可能会浪费 些时间,但有了它我们可以避免 很多冤枉器。特别冰穴关卡的安全 性也会大大提高。其次推荐斗篷或 者喷射荣置,喷射装置因为价格类 贵挑战时一般买不起。斗篷倒是便 **宣很多,或者遇到了丛林关卡的坟** 



场区域。打倒里面的吸血鬼也能获 得。前进的途中原则上不为了拿钱 而绕道。但必经之路上的线还是得 收集一下,具体得交由玩家判断 必经之路上的木箱也最好去开启 拿到炸弹能在后期节省一些时间 矿洞关卡相对比较简单,冰穴每关 的路程较短,如果有罗盘指引方向 也能轻松快速通过。比较困难的是 丛林和神殿。这两个场景的陷阱最 多。必要时候不能吝惜身上的炸弹

BOSS 奥尔梅克每次压地板之 后能压漏 5 格的范围。但是它本身 的攻击判定比这个范围要小一点。 所以当它不断下压的时候,身边有 很小的空间可以躲进去。只要不断 地在交差躲到它左边或右边。这就 能让他快速掉落到熔岩里。然后我 们第一时间拉绳索离开即可。总的 来说时间还是相当紧迫。只能不断

# 优良团队精神

轮到考验玩家合作能力的时候 了, 多人模式的优势和要注意的地 方可参考前文 这里介绍一下单人 解除这个成就的方法, 当然前提是 玩家必须有独力破关的能力。否见 只是空谈 由于双人模式下可以互 相复活,所以一个人玩的时候,可 以先将同伴杀掉 这样,变成了鬼 魂的同伴既不碍事, 某些场合也能 帮忙 如果玩家正在使用的角色



HP 少于 4 商 那么遇到棺材之后 就可以先救出另一名角色、然后裸 作他杀死现在这名角色,拿光所有 道具继续闯关, HP 就变相回满了 到了4-3一定要找到棺材将死去的 角色复活 复活之后,玩家可以将 这名角色抬起来然后继续前进, 因 为对付奥尔梅克不需要道具,只要 引他掉到最底下的熔石即可, 所以 抬着同样战斗也没问题



如果前面不想杀死同件也可一 直抬着同伴前进,想用霰弹枪等道 具时可以让同伴拿着, 遇到敌人的 时候让同伴按X键开枪就可以了

# 尽览全书

日志内容包括全部地点、道具

放人和陷阱。陷阱要自己踩过一 才算收集成功。历劫归来完成后这 个成就一般也能完成了。地点一共 10个。其中包括黑市在内4个是隐 **顺地点。道具只要在冒险模式中得** 到一次即可。而怪物则要杀死一次

的 经直通道,通道里面能找到,外星

或被杀一次才能完成对应的日志收 **集。下面就列举一些比较容易遗漏** 的日志内書

## ●地点分类

No 6 鬼堡·从林关卡有一定 几率机会出现坟场区域, 画面会提 示"亡灵蠢蠢欲动",这时关卡中 能找到一个带着王冠的白骨(白骨 上的 E冠值不少钱, 当心不要炸坏 了), 白骨的位置放置炸弹能够炸 出诵往鬼堡的隐藏通道

No 8 蠕虫:丛林和冰穴关卡 的场景中有一定几率见到红色的圆 形狗子, 先提一个少女粘上去, 然 后自己也迅速跳上去 之后蠕虫会 突然出现将玩家和少女一并吞进肚 子里 这样就能进入蠕虫关了

No 9 母舰: 3-4 场景右 + 角 或左上角会出跃跟场景根不搭调



人母舰的人口

## ●怪物分类

No 20 老鱼怪:丛林关卡中如 果出现了"我听到了急流的声音"|到。 时,场景最底下必定是个大也塘 池塘最底下能找到这支超巨型的

NO 25 金猴:将黄金圣像放至 卡里的祭坛上, 卡莉就会将它变成

No 41 外星女王: 母舰关卡的 最上方能找到

No 44 岩浆人:神殿和冥界的 岩浆地、画玉吐出来的火球 部分 场景中的篝火都会跳出这种敌人, 用冷冻光束枪即可将其消灭

No 50 弗拉德:5-1 场景的左 或右边有一座巨塔, 塔顶上能找到 

## ● 物品分类

No.14 啸刃刀:蠕虫关卡中某 个较大的绿色消化液槽底部能找

No.19 电浆大炮: 母舰关卡中 放在外星女王附近

No 24 护盾:鬼堡中有拿着护 盾的骑士,骑士的移动速度跟店老 板有得一拼, 要多准备些炸弹才有 机会抢到手

No 25 蜂王乳:丛林关卡的蜜 蜂窝中, 杀死蜂后能够见到, 吃掉 后能回复4滴血

No 33 弗拉德的斗篷;杀死 No 50 弗拉德即可获得,能减缓下 落速度同时还能使出 段跳

No 34 弗拉德的护符: 弗拉德 周围的墙壁中, 炸开能找到。



在去年初次听到《DNF 要移植到 X360 时, 说实话 还是有点兴奋的,毕竟能在 家用机上再次玩到大学时期 喜欢的游戏是令人欣喜的 不过入手后游戏却有点失 望, 玩过 PC 版的玩家大可 将 X360 版视做一个试水作 品----本作的手感比较僵硬, 连招也不是太顺畅。打起来 丝毫没有 PC 版那种行云流水 的爽快感。好在·LIVE·的服务 器还算不错。能较为方便地 组上队伍, 而且游戏的全成 就难度不高。还是推荐各位

文 洛克 美编 一刀

# 阿拉德大陆基础扫盲 Part

DNF是网络竞技游戏《Dungeon & Fighter》的简称,其中由腾讯 代理的国服命名为《地下城与更 士》、日服则名为《阿拉德战记》 本作是由韩国的大型网络游戏公司 NEOPLE 开发的道具收费制游戏。



并于 2005 年 8 月在韩国正式发布 因为本作那独特的横版过关的游戏 方式,在推出后就受到广大玩家的 青睐, 并与 2009 推出过同名动画 目前游戏中共有9大基础职业。每 个基础职业还能转职成不同的进阶

职业、玩家可以像玩街机游戏那般 自由选择自己喜欢的职业挑战地下 域,地下城分为"普通"、"冒险"、"真 士"和"王者"4种难度(在PC 版的后期地下城新增"英雄"难度 越非的地下域获得的经验值越多。

同时掉落强力道具的几率越高

X360 版则是在 PC 版的基 原兰就行大幅传派。 假真女儿 魔剑士、南斗家和神枪手三个 基础职业。最高等级为20多 (PC 版为 70 级, 南韩服新增 80 级上隙 )。而且并未开放转

职系统。不过从掉落物品中有板甲 和布甲的情况来看,很可能不久之 后就会开放特职系统,或是新增魔 法师和圣职者两个基础职业(鬼剑 士转职后的鬼泣和阿修罗分别对应 布甲和板甲防具剂

和 PC 版中"药比黄金贵"的 设定不同, 在本作中药品是玩家在

地下城里最有效的生存手段, 游戏中可在赛丽亚和罗莉安那 购买所需药品 值得一提的是, 吃药并没有冷却时间,只要你 身上带的药品足够, 完全可以 一边进攻一边疯狂嗑药的"金 钱战术"。由于正常情况下用

到的 HP 药和 MP 药只会占据两个 快捷栏,建议另外两个快捷栏放上 冰冻恢复剂和眩晕恢复剂以备不时 之票



x360版必须使用手柄操控。 使用键盘玩PC版的老玩家可能在 别上手时会有一些不适 建议各位

上手后先熟悉 下基础技能的搓招 指令, 这样在今后学会一些较为复 杂的技能时能将快捷栏空出

按键	地图	战斗
十千號	移动光标	角色移动
左撓杆	移动光标	角色移动
右摇杆	特殊界面下移动光标	
X键	使用道具	普通攻击
Y壁	详细信息	发动技能
B键	取,自	发动技能
A W	确认	建纸
LB 健	切换页面	-
LT键	切换标签	
RB 键	切换页面	快捷技能栏 1
RT键	切换标签	快捷技能栏 2
BACK 键	进入主菜单	进入主菜单
START 键	开启系统菜单	开启系统菜单

相当于游戏中主线剧情的存 在。完成后可以获得丰厚的经验值 与道具奖励。完成任务也是玩家在 游戏中量主要的目的。本作中的任 务无非 "帮 NPC 找人"。"通关 地下城"和"击杀"程物获得"制 品"三种,并没有像 PC 版那样需 要到地下城特定房间中寻找 NPC 或者是特别需要人品才能完成的任 务,因此完成难度不高,各位根据 任务提示前往相应的地下城即可完 北。他被取任务的对键中会系标准 重要的信息。谁议仔细看完

值得一提的是,很多"未条"

怪物获得"物品"的任务在组队时。 如果队友也在进行同一个任务。其 任务所需品是全队都能拾取的。而 本作没有"ROLL"的设定,也就是 说你和队友谁先抬取就是谁的。虽 艦艦保煙眼中特後藝術的美潮鐵升 了,但对完成任务并没有好处。好 陈剑猬的唯孤。 一人唯诚在协注他 作务的时候自己去普通级地下城市



# 装备

根据装备的掉落几率和总体占有率,在《DNF》中装备可以按照装备品质依次分为:普通装备(白色)、强化装备(蓝色)、稀有装备(紫色)、传承装备(绿色)、神器装备(粉色)和史诗装备(橙色)六种,在同一等级下越高级的装备附加的能力越强,同时维护装备时花费的修理费也越多。本作可以用

复活下作为点卷在 NPC 处购入传承装备 不过由于调整掉落率的关系,在本作中并不难获得高等级的粉装,在游戏后期各位也可以通过开罐子(在地下域中拾取,或是在相应火罐和土罐处购买)和制作图纸的方式获得高级套装

此外, 从中期开始建议各位将 获得的蓝色装备拿到诺顿那里进行 分解, 可以获得之后制作装备所需 的各色结晶

#### ●耐久度

2

等件装备都有自己独立的耐久是。 其中武器通过攻击消耗。而防具在加 受敌人攻击的时候随机消耗。当耐久 度消耗完毕时该装备会暂时失去效果。 防具还好。若地下城打到一半时发生 武器耐久度为0的状况,对攻关是非常不利的,建议各位养成每次攻克好 下城都修理一次装备的习惯。

**一会**成

合成是游戏中快速入予强力装备 的途径,玩家可以在 NPC 博肯那里购 实制作图纸,之后只要凑齐所需的材料便能成功做出对应装备。制作所需



的材料有两种途径获得。其中各色小晶块通过在诺顿那里分解白色以上品质的装备获得。其余材料则在卡妮那和铁匠处购买。值得一提的是完成时联备的强化等级是完全触机的。运气好的情况下制作出一个强化 +0 的装备也并非不可能。

# 强化

在本作中凯丽终于下定决心含 弃"强化"这个被无数玩家恨之入 骨的职业,转而交由老实人诺顿负 賽。不过也因为这个原因,此次禁





备的强化是有上限的。最高只能强化至 9 级。强化装备需要交付一定量的金钱和炉岩碳,装备越好强化所需的费用也越高。注意强化并不是 100% 成功的,强化等级越高成功率越低。

# 复活而

顾名思义,复活币是角色死亡

后用来"续关"的道具,在初期系统会赠送玩家 10个复活币,用完后要 自行前往阿尔伯特那使用 微软点数购买,一次性购 买的复活币数量越多价格 越便宜 相信没有多少玩 家愿意在复活币上面砸多 少钱,因此建议各位尽量组队挑战 高难度地下城,这样即使自己不幸 阵亡也可以依靠队友过关



# Part. 2

# 阿拉德勇士训练所

# 对支能

在《DNF》中除了升级所增加的能力外,玩家可以在G·S·D处学习技能,以达到增加角色实力的目的 学习新的技能点和提升已学技能都需要消耗一定量的技能点(SP),升级后能够获得固定数额的SP值 注意这些SP值是不够玩家加满所有技能的,因此各位在游戏

过程中不要见 个技能就加一个, 而是根据自身的打击选择增加的技 能,在下面的职业介绍中笔者会列

出一些推荐技能供各位参考。 各位也可根据自身的习惯自由 搭配技能 值得一提的是,目 前各位已经可以在 酉馆的案西 亚那里使用微软点数购买冼点 水和时装

在本作中一共有两排共八

个快捷栏,玩家可自由设计技能和 道具的快捷指令,设定之后只要按 对应的组合键就能快速使出技能。



非常方便 不过由于有 4 个栏位需要留给药品,因此实际上可供玩家使用的快捷栏仅有 4 个,建议放上一些指令复杂的技能,例如鬼剑士的鬼斩这种指令是 1 + B 的技能就不必占据位置了 此外,快捷指令虽然方便,但通过搓招的方式使出技能可以减少技能消耗的 MP,同时缩短技能的冷却时间。

# 加满所有技能的,因此各位任府戏

是所服于鬼神。

不是斩断自己命运的锁链。

# 

使用剑系武器攻击,因为身穿重甲防御力高的关系。鬼剑士也是三个职业中最适合新手玩家使用的职业。在后期习得裂波斩后可以兼顾到大部分局面。不过在技能较少的前期只能依靠 XXX 的平砍接续上挑一鬼斩形成高伤害连击。或是在上挑后马上防御或后跳让自己处于安全区域。

#### 的太刀作战。

鬼剑士的战斗思路是尽可能将敌人全部集中在一起,然后使用鬼斩、崩山击、裂波斩这种大范围杀伤的技能一次给予敌人大量伤害。由于本作的攻击速度普遍低于 PC 版,因此相比无限浮空的连击。本作更倾向单招伤害。可以采用上挟起手的方式进攻,之后用"波动剑"/"鬼斩"扫地。也能使用崩山击进行追击。此外,本作的防御异常好用,不仅可以躲避震荡波,还能抵消绝大部分伤害。在 BOSS 战中不妨多用



		To the second se
	Ohe 12 beel and	
上林	满	从下段往上挑的斩击,可浮空敌人。初期技能之一,技能等级越高越
		容易挑空,是物攻型鬼剑士赖以生存的技能之一
连突刺	1	在冲刺攻击时输入 X 可形成多段突刺攻击,有推怪作用,在很多时
		候可以利用这招聚怪,但不推荐加高
格挡	1	进入防御姿势并抵消伤害。可用来防御精英怪和 BOSS 倒地起身的
		震荡波,特别和最终 BOSS 的战斗中非常实用,推荐点出技能防身
银光落刃	1	跳跃状态中向下刺击敌人。因攻速问题,形成冲击波也无法继续接续
		连击,因此点出技能即可,平时可用于突入敌阵
二段斩	1, 不点	使用时向前滑行一段距离后进行斩击。本作中的三段斩无法在攻击途
		中改变方向,只能朝一个方向进行三连斩,实用度大减,不太推荐点
		#
月光新	溝 不点	使用左手斩对敌人造成伤害,并追加一个单手上斩。和鬼斩一样是主
,,,,,,,,,	77.9	力輸出技之一,因 SP 的关系只能点满其中一个,不过鬼斩能扫地,
		因此在大部分情况下相信各位会选择后者
空中连斩	不点	可在空中连续斩击敌人 除了和最终 BOSS 的战斗有一些用外。平
7.1 ×0.4/1	-1-700	时几乎用不到的技能
精诵短剑	満	可以增加武器攻击力和命中率。四大武器精通点满一个自己最常用的
精通巨剑	, proj	武器即可。没必要特 SP 浪费在其他武器上
精通钟器		THE WALL BELL
精通太刀		
相地太刀	ar - manyanyan an	
皮动剑	1 満	向前方敌人快速施放无属性的波动剑 攻击力高,可用在攻击结尾扫
	1 16.3	地,缺点是经常使用的情况下耗蓝太大,需要频繁吃药
裂波新	満	上新前方的敌人后会施放波动轮,波动轮使周围敌人受到多段攻击伤
46/40 171	rproj	害。并使敌人被击飞 后期主力技能,能抓取非建筑型敌人,抓取后
		自身进入无敌状态,并形成波动攻击周围的敌人,可用来防身
		自为近八九战众也,开仍成成初战士问题的敌人,可两来初身
崩山击	湛	向前低跃并用武器砸击地面,有多段攻击判定,最后一击可以使敌人
787 EL EL	15-11	倒地 主力突进技,将敌人打倒后可接续鬼斩 波动剑
十字斩	满或不点	挥动武器向敌人发出十字斩击,并召唤出能使敌人出血的血十字攻击
1 2 7/1	2771 -976 7 2116	敌人,释放速度变得其慢无比,在附近有敌人的情况下很难发挥作用,
	6	不过攻击力高,而且能让敌人进入出血状态,如何取舍就看各位自己
		7
****		
鬼斩	満	初期技能之一,把鬼神召唤到武器上,向敌人发出强力的斩击。单发
-05-471	1775	伤害高,而且拥有抗震能力,通常用于连招收尾,也是 BOSS 战中
		抗敌人起身的招式
卡赞	1 満	召唤出卡赞,将提升召唤领域内所有我方的力量和智力,持续一定时
P DI	i mai	间 由于释放速度问题,在单人游戏时就不要指望 BOSS 会乖乖待
		在阵里和你打了,如果有好友一起组队,点几级在BOSS战中增加
		在序至等约引力,如果有好及一粒组织。从几级位 5000 战中增加

# 鬼剑士背景资料

#### ●貝尔玛尔公園

▶被认为是精灵转世的少女──────────



一只手因奇怪的变异成为黑色的"鬼手"的剑士,这些被附身的战士也会被称为卡赞综合症患者。这些战士通常与常人并无不同。然而愤怒、悲伤之类的强烈感情对他们的精神造成波动的时候,他们就会失去心智,化为战鬼。同时,芋臂在突变之后鬼剑士能和众多变异者一样看见鬼神的存在,为了压抑于上的鬼神,通常他们会在手臂上继续特殊的铁链。其中也有不少鬼剑士因为渴望鬼神的力量而打开铁锤,通过和鬼神结下契约成为能操控鬼神之力的"鬼泣"。

# 

#### ● 四宗縣

裏·武器大师 索德罗斯、传说中没有他无法使用的武器,随身 携带着十把以上的武器他,会应对不同的状况与敌人来进行选择, 而被人们称之为抉择者。同时他也是 PC 版史诗武器"逸龙剑" 的主人



输出倒是不错的选择

# 

使用拳脚攻击的格斗家和其他两个职业不同,属于完全近战型职业,而本作玩家的速度普遍偏慢,加上其防具轻甲的物理防御偏低,在后期很容易事故死亡,适合玩过PC版的玩家使用。在前期战斗中格斗家缺少有力的防身技能,应不要贪刀慢慢推进并及时解决掉远程敌人方能确保安全

武器选择方面,由于手套是气功师的得用武器,在未开放转职的 X360 版中自然不是我们的首选对象,建议选用攻击速度快且性能稳定的东方棍战斗。值得一提的是。如





果能拿到同等级的高品质臂铠,利用臂铠超 高的攻击战斗也是一个不错的选择。

在技能方面,格斗家的技能改动非常大, 其中招牌技能背摔因为攻速问题很难在上勾 準浮空后进行追击。平时只能单发使用或接 建业 2004 层面。 即企業等电图为家金速度 问题难以接续其他技能,不过此招在发动中 带有一定程度的无敌时间,必要时刻可以用 来教命。面对可以浮空的敌人时使用上勾拳 前疆一全刚碎的组合能一次性造成不少伤 害。此外,念气波这个技能在有一个鬼剑士 队友的情况下异常好用,可以让鬼剑士在前 方抵挡攻击的同时自己在后方偷袭。

# 格斗家背景资料

#### ●應框

和有着特殊出身的鬼動士与神枪手不同,搞斗家均为通过每日辛苦练习逐渐成长起来的正常人类,比起使用武器战斗、她们更喜欢依 集件也被加入。他们更喜欢依 有自己的事业,就是一个各人应用的国皮,这个拥有自己独特文化的小国



以事業工的何名進逝。亦《各种优秀宏麗仿务。此地会民美麗 养对于亦气的运用有独加的更越。是植术建的分更是一一年 非异的起源地。非常公主课程。所称"人"的告题的智斯动力是 教的气动师小加松甲位,州取得过来的领区改善。 彩景开关一 些武术交流大会邀请天下武道家共同进步。

#### ●競捶

情斗家道场师范风振,同时也是如风迅 辖的虚祖风拳流大师,是一个一直坚守着格 斗家本质而生的正义青年。对自己要求严格, 读不懈和。最与杨师蒙被承认为气的等。 他对此并不满足,在虚祖已然小有名气的他, 却认为安定的生活只能培养情性。因此离开

了重視来到了整理理論。 許能不真己的遊場。 蒙本與網以为等 項與对是改學的本家。 直到和機構(東數杯) 計泳板 才報報到 內体力量的修炼对于格斗家是何等的重要



神秘手是一 个专门在选跟高 使用或器 左轮、自动手枪、步枪、手臂 M具 5条 皮甲

战斗的职业,和其他两个职业不同,神枪手在前期更倾向于使用 XXX 射击,并偶尔使用技能增加输出伤害。由于其防御力是三个职业中最低的,比较适合组队作战。神枪手的善通攻击分为平射和向下射击,虽然系统会根据敌人位置自动判断使用事种收费。重在激态过程中概率使再编码行通过方向通

訓、選換射音角度。在幾乎亦神格爭奏前的是能够使用地震車 生的發人、進入新房補后一定更排一时間消灭材、值得一讀的 義。神枪手前空中改击非常好景。如果遇到龙陵可能到空事 身 XXX 延时放弃展端。在本作中没有枚录键表演。"空中本人" 的手腕。玩拿只能从"运转"。"直动手枪"、"少性","少样" 四种武器中进行选择。这四种武器是大的区别是装弹数,其中 步枪最低。在转其次、前前手枪和手管的推弹数量多。模某某 性倾向魔攻,因此建议各位选用左轮作为主力武器。

	_	
4	唯莽加点	说明
100	Não et tradus	
膝撞	1	向敌人发出强威力的膝撞并使其浮空,我们并不是转职后的漫游,建
		议用开始赠送的一级用以保命即可
浮空弹	不点 满	向敌人发射 1 发强威力的子弹并使其浮空,是神枪手独有的远距离浮
		空手段,之后能接续其他攻击给予伤害
空中射击	1	增加跳跃攻击的空中停留时间以及跳跃射击的射击次数上限,可以点
		1点,在 BOSS 战中使用,让我们及时脱离危险
踏射	1	踩住前方 1 名敌人并射击,踩住敌人的同时可以对周围敌人造成伤害
		髓射是神枪手惟——个破敌人霸体的抓取技能,不过因为使用场合不
		多,点 1 级保命即可
回旋踢	1 満	向周围敌人发出华丽的回旋踢攻击,攻击力高范围广,是近战主力技
起身回旋踢	1	前冲攻击或倒地后,起身的同时可以使用回旋踢攻击敌人,配合前冲
		的滑铲攻击效果非常不错
浮空铲	不点	使滑铲命中的敌人浮空,因攻速问题,在本作中很难接续大伤害攻击
瞬踢	1 満	向前方敌人发出肉眼无法看清的快踢攻击,能取消普通攻击并击退敌
		人,是神枪手用来对付附近敌人的保命技能,同时也拥有聚怪的作用
銀弹	满	使 10 发子弹的属性变成光属性。且命中敌人时附加光属性攻击 是
		提高自身攻击力的手段之一,推荐点满
BBQ	満	向前方 1 名敌人发出强威力膝撞使其浮空,再用格林机枪进行猛烈追
		射,这招是神枪手单体攻击力最高的技能,可以对一名非建筑型敌人
		进行猛烈打击。可用来应对大部分 BOSS
		The EDENAMES OV TO O + W (A TOROGO ) FOR THE
RX-78 追击	1	召唤出诱导型自爆机器人 RX-78 追击者,使其跟踪敌人后自爆并对
者		周围敌人造成无属性魔法伤害 这招虽然攻击力不俗,但机器人的追
		踪能力太差,可以点出 1 级在我们进行恢复的同时骚扰敌人
G-14 丰富	1 湛	可能方敌人投拓 G-14 手雷,可对一定范围内所有敌人造成魔法伤害
0-14-8	194	18. 140.代别。0-13 开展上的和一位3回 3-560大厦恢爆 \$10日
M-137 格林	満	用 M-137 格林机枪攻击敌人, 可按键增加发射的子弹, 是神枪手的
机枪		灵魂技能,攻击力和攻击范围都有保证,推荐点满
M 3 喷火器	1 满	用M-3 喷火器向敌人喷射火焰, 并使敌人处于较大硬直中。虽然攻
		主距离不始格林机枪,但拥有不俗的范围,若有 SP 互推荐适当升级

#### ●关罪

神枪子并不是再拉佛大陆的漏 民,而是阻去战上方的天界而来 天界分为"皇都"、"能量站"和"无 法地带"三个区域,其首都位于神 之都根特,那里同时也是天界文明 的核心地区。天界是如何形成的有过 ,然而天界在古代曾拥有过 ,本文配天界传说的 1000 年之前, 天界与阿拉德大陆之间就通过天空 之城相连。相互之间进行着文化方面的交流。

在距今 1000 年前,暴龙王巴卡尔入侵天界。他禁止了魔法,封锁了作为与地上交流通道的天空之城。而巴卡尔封锁天城,地上与天界的交往断绝的这一年,被记为阿拉德历 0 年。失去了魔法之力的天

界人为了生存发展了先选的科学文明,这也是游戏中为何神枪手精通机械的原因。目前天界因反抗组织



卡勒特的活跃,始终处于战争时期 皇都首领的继承人是女爱尔洁被卡 勒特掳走,谢"鹰犬"兰蒂卢斯监 禁在卡勒特司令部

#### ●凯丽

#### 机械七战神

距今约500年前,龙王巴卡尔

支配天界的时代。魔法封锁令消灭 下疾慨中那有的魔法知识魔,人们 用了写题事余的暴躁对策。朦熙最 发展起新的力量——科学。

巴卡尔并不知道科学的力量有 **基皮膜炎 维护刑关权人的行动**。 - 不大之間,世界的书 萨技术达到了演绎。 液沸光 "你就 **新教神产曲字指读才机独非预视开** 发了以巴卡尔为假想敌的决战兵器 盖波加。然而因为七人中其中一 从的城内巴的市场而使得计划基础。 其他机械战神均被巴卡尔杀害。惟 -幸存的战神酷吏欧为了让开发途 中的兵器不落入巴卡尔和其他恶人 之事。便利用自己开发的时空移动 设备将盖波加送入了其他时空。虽 然酷吏欧最终也未能选过巴卡尔的 魔爪,但他留下的时空移动设备的 设计图依然秘密流传于世间。

# Part 3 阿拉德大陆冒险指南

# ite Suk

地下城是《地下城与勇士》中玩家冒险的主要场所,相当于其他游戏中的"副本",本作仅有"艾尔文防线"和"格兰之森"两大区域供玩家冒险 由于变成家用机版,为了保证游戏耐玩度而设定的"疲劳值"系统自然也一并取消 在本作中进入地下城冒险并不需要任何代价,死亡或中途退出也不会有"虚弱"的惩罚,各位大可放心游玩。

每个地下城都被划分为数个房间,只有当玩家清空当前房间的敌人才能开启前往下个房间的大门,期间可以自由往返之前已经攻克的房间,击破地下城的BOSS 便能成功通关 因此玩家最首要的目的便是找到BOSS 房间在地图上会以骷髅头标记显示,各位可以根据地图规划自己的行动路线 值得一提的是,一旦进入BOSS房间将无法返回前一个房间,如果各位还有尚未完成的任务,不妨适当绕远路请掉任务再击

破 BOSS,省得因为要完成任务再重打一次地 下城



## ●组队

本作的组队系统做得有些不够 人性化,玩家必须在选择地下城的 菜单中才能进行建立/搜索队伍的 操作,和 PC 版不同,本作支持随 时进入对方的游戏,只要在菜单中 成功搜到队伍,无论对方已经打到 哪里均能马上插入。非常方便

而建立队伍就比较讲究了, 立之后系统会让玩家选择开放的人 数,如果已经和好友约好一起游戏 的话,量好关闭开放人数防止外人 插入,在组队界面中玩家之间还能 进行物品交易。值得一提的是。本



作支持单机 4 人游戏。

#### ●难度

和 PC 版一样。本作每一个地下域都分为"普通"、"冒险"、"勇士"和"王者"四个级别的难度。 随着地下域难度的提升,敌人的政策。 随着地下域难度的提升,敌人的政策。 有不同程度的提升。各位在攻略的上级以上难度时切记不要让自己的后方有远程敌人存在,更不要和人后,这一个不好很过药品及时解除的情况下往往会遭到敌人的一种

在游戏初期玩家只能挽战每 个地下城的普通级。当完成特定的 主线任务之后将会解锁下一个级别 的难度。不过本作在一周目中只能 开启勇士级难度,只有打败最终 BOSS 通关之后才能挑战王者级地 下城。王者级的敌人攻击力异常恐 怖,即使是 20 级的紫套装也换不 了几下,直议和好友组队挑战

## ●拾取

本作并没有"ROLL"的设定 治取物品时队友之间产生随机数 字,数字大的一方获得物品的分 配机制力,而是采用"谁下手是谁 的"设定。这种分配机制的好处在 干和好友组队刷图时可以方便地拾 取对自己有用的道具,但在和陌生 人组成的野队中就显得不太人性化 了。笔者建议各位在组野队时先有 看以友的情况。如果对方只拾取对 自己职业有用的物品,那么自己也 重額額

三七二十一有一个拿一个的家伙。 那么我们也千万不要客气了

**电中平多示逻辑的过去术。即时间** 

● 準价

**本性的** 無前突 板块有多大 区别。依然是心脏事 数为主要因素。由于 本作开启高难度地下 城和评价没有多少关 **系。因此在实际游** 



解除。—是因为该地图的敌人配置 **一,中川市男人では事業を一起** 是因为王者级的敌人血厚。足够 让我们痛殴一顿。

## 震荡波

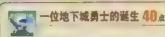
震荡波在 PC 版中是用来保护 BOSS 不被玩家一套打到死的保护 机制。当 BOSS 落地时会引发冲击 波强制震开玩家。而这个机制在本 作中被夸张化。不仅是 BOSS。就

连绿名的精英怪也同样会释放篇清 渡。更要命的是震荡波在本作中的 映曲为高得令人发掘,有时候甚至 ●直續與聯玩家 30% 的体力。面 叫繼續被職務的方法便是使用后跳 计开始的 化加油上可使用格技术类 **兼書贈》(帳是使用雜提抗罪落液** 的技能。比如鬼剑士的鬼斩,格斗 家的金刚碎。至于神枪手,笔者认 库在大部分特况下,这个职业都不 主義地區澳盟打到的政治

# STATE OF THE STATE

# 赫顿玛尔之秋成就攻略

成就数量 400点/20个 难度 在线成就点数 全成就所盡时间 14~20 小时 有无会错过的成就 有无秘技 有无成就 BUG 特殊要求



完成第一个任务

20 a 我是铁匠

使用设计图制作一个物 品,可以和套装成就一起完成

让旧的跟新的一样 20点

去诺顿那里分解一件装备

双倍攻击力 20a

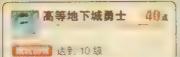
和另一名玩家合作通关-次地下城

30 连续攻击王 制点

连击数达到20以上,把 敌人全部聚在一起后用 XXX →技能 \*技能的方法战斗即可, 实在不行 可在王者级的洛蓝解除

全数打烂 10点

破坏全部可破坏的场景装 饰 最容易漏掉的成就,若通关发 现成就还未解除,建设从头刷一次



终极地下城勇士 40 A

达到 20 级

】人们将歌颂您的英勇20点

完成全部任务. 需要通关 后完成后续任务才能解除

有始有终的故事 40 à

完成一次故事模式

20点 ■清除路障

在 音除所有房间的情况下 完成一次王者级地下城,建议在王 者级的.各蓝解除



113

最后一次闯关

功能强化

和至少一名玩家组队,并

在 45 分钟内通过最后的地下城 最

后个地下城难度不低, 最好组成 4

人小队再前去挑战, 45 分钟的时间

非常充裕,各位应该考虑的是如何

去诺顿那里强化一件+5 的装备,可以拿 个最低级的白板 武器强化, 比较省钱

**一** 青布林安魂曲

**加斯提明** 击杀 100 只哥布林

**杀技纯熟** 



20 a

20 A

28 A





**赫顿玛尔商人** 20a

在 LiVE 上和另一名玩家 交换物品,找一个朋友组队并进行 交易即可

出类拔萃

10 a

通过一次王者级地下城, 并取得 SSS 评价 还是建议在王 者级的洛蓝解除,只要连击数够高 SSS 不难

完美无缺

10 A

制作一个套装。可以等到 20 级再做出最好的职业套装,之前 没必要浪费素材

**再传承寻宝者** 

10 a

取得5件传承物品,本作 掉落率很高, 非常容易获得

# 地下城勇士联手出击20点

鬼剑士、神枪手、格斗家 这一种职业都在队伍中的情况下通 关一次地下城, 如果有朋友一起游 戏会比较容易解除,没有的话就组 队上线看命吧……



# 我的世界块吗

文 稀饭 美编 一刀

",1 ] . . . .

· 7.1 1

# 毯介污染形的世界清着什么样的规则?

抛弃你们那圆滚滚的逻辑吧,那在我 的世界中不使用。在这里,有另一套规则 主宰着一切的运行,只有掌握了这套规律 你们才能过上方方正正的人生哪<sup>1</sup>

# 是心理如方理是的操作。

我知道。我知道。你们身体有着脚 则的关节,双手还有着圆侧的帽头。那 感移动方便得很,拿起东西来也简单容 身。而到了我的世界里。这一切似乎都 变了。我得承认。有那么些事情。罩我 现在这种方方正正的身体是干不来的 你不能指望我摆几个瑜伽动作。是不能助着我演示一下飞偏走蟹。但我也得告诉你们,赐怕只有一对方块手,我能干的事情还是挺不少的,不信?看著下面这方方正正的手柄吧。注意点接手柄的力度,小心被上面的尖角踏扎到填



# 我们方理服的身度怎么了?

1)准理 ②氧气值 ③生命值 ③护甲值 ③快速物品性 ⑥接性提示 ⑦目前手持物局

相信我,尽管者起来如此不同,我 的世界中的规则其实和你们那圆寒漉漉 世界差不多。掉途水里一般时间不能呼 吸染金囊量。受了伤会降低你的健康程 度,衣服在被怪物攻击时会模坏,身上 带着的东西也得拿在于里才能用。但有 毒煙肉,機能世界和他们的确实不太一样,所以你们得学学怎么分辨自己的身体状态。不然就是懒懒烦在床铺附近黄 生了

# **使的方均是特世界是他们严重的**

 二的外貌,所以不同种子产生的世界总是" 着独特的差别,除非你使用了相同的种子 不然你是永远不会遇到两个相同的世界

那么为什么我们需要种子? 其中一个原因是分享,正因为每一个世界都是独一无二的,想要让别人知道你的世界的美妙之爱。无需要口苦措述也用不上大量的文字,只要给对方提供你的种子,他们就可以复制你的世界,从而体验到你所见到过的风景。同时别忘了,我的世界是可以通过阿洛连通的。如果我们都是用同一个种子。在联机时就可以毫无限地选行携手合作的建设了。



# 中国情制



本作中的物品精制方式和PC 原不 末相同。玩家不再需要查询合成表。在 務制台处玩家能够直接查看合成物品的 形表和所需的物品数量,收集足够的材 种质在精制台合成就可以制造出相可以的 物品。最然玩家不使用精制台也可以的的 成物品或使用精制的一种。 成物品或有限,所以有条件的情况下最好 还是在精制台进行物品制作。而且因为 一个精制台只需要现个本板合成。也就 是加速。 田一个精制台。所以在远行探索时大司 以随身带着一个精制台,以鲁不时之都

需要注意的是,虽然特品合成能够 在精制台中一旦了她,但都分和熔炉 相关的物品制作仍然需要玩家自己去摸 數,不过这一类物品并不多,最常用的 有"木炭"(燃烧木头后获得)"玻璃" ,燃烧沙子后获得)。"熟猪肉"(燃烧矿物 项石后获得)和各种矿物锭(燃烧矿物 项石后获得

# 9年9月1日

玩家角色本身不具着任何护甲值 想要获得相应的护甲值。就必须装置护 即。加工具一样、护甲也是消耗品,但 平常玩家的行动不会消耗护甲,只有在 玩家受到伤害时,护甲会吸收一部分的 伤害,并且消耗相应的护甲值。护甲会 加工具一样拥有耐久害。即零时护甲会参 推取,直接消失。影等美鲁护甲的位置 有同个。分别是头部、胸部、扁部和脚 都,对应的握装是头套、上本、裤子和鞋。 写工具类似,护甲也有品质之分。不过 只有四种,分别是皮质、铁膜、钻石质 和黄金属、更高品质的护甲意味者更高 的耐久度,也能够提供更高的护甲 加入原,也能够提供更高的护甲 到俸物攻击时很容易会快速损耗,所且在 或议玩家一般时间还是用皮质的护甲 经 护自己,铁质或以上品质的护甲还是留 在玩家能够轻松地获得大量矿石资源后 再去打造。



# 工则制定与组队



制作工具的基本材料是本头。耐久 度量差的木质工具需要木板和木棚组合 制成,其中木板由木头根制面成。一个木板,可以产生。个木板,则后木桶。一个木板,然后木桶,以消耗材料。一个木板,则消耗材料,是少为,以制作出,一个软可以增加两个木材料,以制作出,一个软可以增加两个木材料,更为高速中,有一种,其强度按照它们在合成,并强度的顺序而提高,是不耐用的是木质中的顺序而提高,是不耐用的是木质 工具, 之后是石质、铁质、钻石质和复全质。

在使用工具局,其国际下方会出现一条耐久槽,随着使用次数的上升,或条件会不断下降,耐久槽形尽工具就会推漏,直接在物品栏中消失。因为游戏中不存在用不坏的工具,所以在一些流行使用工具的场景。元家最好多的情况把工具。工具的损耗取决于使用的次数。一次完整的使用代表着玩家完成一个完整的动作。例如用铲挖走一块泥土或者用镇开某一块矿石,只要这个

# 直线与生命面

在和平难度中,因为玩家的生命值 可以自动回复。所以并不需要担心生命 值的问题,除非玩家从太高的地方排落。 不然無無是不会死亡的。但是在其他难 度当中,玩家的生命值不会自动恢复。 而且会有怪物刷新,玩家在很容易遭受 到怪物攻击。随身携带几块熟猪肉是保 命的不二法则。如果后期玩家建造了不 少具于自己的解析。记得在每个局所的 值子里面放几个熟猪肉,以各不时之需。



# 你要是多平价自己完全和价值等到

10a

要跟你们描述我的生活是非常有难 度的事情, 你们肯定都习惯了在体验另 个世界的生活时会受到各种照顾,总 有人会告诉你们下一步该去干什么、总 有一个伟大的目标在等着你们去实现。 例如拯救世界, 例如报仇雪恨, 你们走 的每一步都经过精心计算, 你们遇到的 一事 物都经过合理安排, 坦白说, 那 就是一场场为你们而设的戏剧, 热制一 阵子,然后就曲终人散了,但我的世界 里没有这样的东西。无论是你还是我所

拥有的只有自己和 个方方正正的世界, 之后要制以玩, 完全由你自己决定 某 种意义上来说,我的世界不是一场戏。 而是一种生活方式, 无所谓开头, 也无 应这种新生活、我还是按网或就的指引, 来给你们展示。王我的生活吧

●特別提示↑ 委员介真的对如何开 始游戏填不看头脑,清在沙人 进了在谈 造项后选择 进行数学课程, 计觉明进 入到一个破坏设好的世界中学习如了开

好游戏, 鉴于飞入教程是全中文的, 本 攻略即不再外还了 主意,这个教程虽 头可以教会门如何开始穿戏, 但并不能 教会你怎样去玩出目心的风格来、听以 所謂總軍 不过,为了让你们更好地造 , 为了教育了操作后 最好还是创建一个 看干自己的世界尽有探索吧!

> ●特別提示2・まて一冊おい和三柱 变色建的丝形为生,引导机家在班度下 取其戶本可取得成門后才会转入旬衣雅 度。因为和干班意下是有圣物出现。此 ,在收缴开关部分不会爆飞厂对坚物的

万法、建议使用简单维度开始游戏的新 取醉难变凋整四和干, 成周读后又介绍 報避至物的方云后再來用達前支

成就数量	400点 20个
难度	* 1
在线成就点数	无
全成就所需时间	5 小时
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就 BUG	无
特殊要求	无

# 

你为自己的世界想了个名字。你或 许甚至使用了种子来创造出一个独特的 世界,但当你真的出现在这个世界中, 茫然四膜,你会发现自己就像是流落到 **光岛的鲁滨逊,还不知道要如何展开自** 己的生活。蜡你们一个建议,把手伸进 口袋——在你们的世界中是按下丫鬟 你们就能看到自己身上携带的物品了 当然,现在你的口袋基本上是空空如也 只有一张关于这个世界的地图。当然,



达顺条件 杳看物品栏 达成方法 游戏中接 Y 键

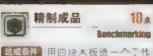
色也是方的。放到快捷物岛栏中看看吧 **愈在手中低下头。你就可以看到这个**意 界的样子,但只有一小部分,因为目前 只有你身周一直的范围是被视为探索过 **闷,河其他地方等待着你的**。是未知的 事世界

别志了仔细看看你自己的口袋。它 可是你日后生活中的好辨字。足足不 27 桶。等一档都可以堆叠最多 64 个图 类物品,加上我们另一个被称为"快捷 物品栏"的口裳,帕们可以带足足 36 种东西在身上。神马?你说这听起来像 是多融入梦的百主袋!谁像那种浑身都 是圓弧達个庫角都没有的恐怖生物了

# 



不头你有了,但这些和我脑袋差不 多大的方块如果草独使用。最多就能帮 你们幾个房子這风挡筒。想用它们制作 成更有用的东西,就必须破开成四块 薄的木板——卷丁、你们这些斤斤计多 的圆圆,薄是相对的,这些木板其实比 木头要第一毫米! 你说那怎么~ 可以分出两个只比它第一毫米的木板来? 領市不要在意:梁回正義。要怎么把 个木头分割成园块木板? 准备好你的网 在你们的世界中是按下X键。 后透中木板、按下A键。口袋中的木头



达成方法 获得一个木头方块,按 x键进入加工界面,把木头加工成 四块木板,然后制作成一个工作台

就会变成四个堆叠在一起的木板了。就 算到了我现在这个穿金戴钻、铁矿随便 **用的阶段。冰板省仍然是我经常需要用** 到的资源,工作台、床、多式工具的模 还有火炬都必须用到木板作为材料或材 料的来源。当然用拳头伐木这种低效率 專情: 准据告的开荒阶段就用不上 因为我们还有更趁手的工具: 斧衫

但事情得一步步来,光集双子连我 这种老手也造不出工具来。这时候就必 章。准备好四块木板,然后按X 键进入 颁工界面,找到工作台的选项按下 A 懂, 个全新的工作台就出现在你的口袋中 **包光造出来还不够。你要找个合适** 的地方把工作台放到地上。被心。虽然 用四块木板做成。工作台仍然只占一 方块的地方。在你的新家里找个合适的 **南藩,職准地面后把工作台拿在手里** 然后接下LT键就可以安置了。之后对 **着它接下上下就可以使用了喷** 

# 

我得教教你们怎么伐木,这可是你们在 天光的水的亚矿沟道,光水和河道。 第一条件,比如何艺术功夫(一) 們的世界中是接下河下便。一 101177



므

取得木头 10a

**Cotting Wood** 

达成条件 拳击树木来获得 块木

达成方法。准星对准树的其中一 段,然后按住FI直到树木粉碎成 木头

放进口袋中,你就拿到一块方方的木头 TO BEN, BRADO DE RESI BREEDBEFFF FREERIN FREERING BOOKEN **你们郑迺园的树给一季季打新。拿下** 一表,上面的部分就会倒下来,但 这在我的世界里可不会发生,这就是方 方正正的好处。一段木头该特在哪个位 重就是哪个位置,就算下面没有了支撑 也要坚定不移地领下委,圆涑家的木头 可没这种景气!好能,意当然知道制设 有僧头,拥节不里咖啡



10 a

你有未买了。你还有木菓子。 # 后你甚至有工作台了。也是时候摆脱原 始人般的生活。过点文明的日子了。 光,你得为自己准备点工具,在我的世 界中。主要工具有四种,首先当然是否 在需要大量木头的前期,没有斧子 的帮助。你把方拳头打帥成圆形也凑不 等支撑你建设和生活所需的木头。基于 目前你们手头上应该只有木头。在工作

台也只能做出木质的斧头了。虽然不太 射用,但需要的材料也不多。多带几个 在身上。采到的木头绝对足以补充你的 消耗了。同时别忘了捡起树上掉下的树 一阵大雨过后,被你砍伐一空 的森林说不定又会重新长出来了。然后 是鎬。这可是挖掘坚硬物体的必备之物。 想要令你的生活进入铁器时代,触身带 **酱两个木镐是必须的。一旦在野外遇到**  不犹豫地挖走。第三个重要的工具是矿 这是专门用于处理松散物质构成的方案 **建市马利亚的海州** 17,他也们和27 1 当个农夫,但锄的作用非常关键,因为 PARTIES AND STREET, STREET **维码图示证实图 帕维鲁克**·

**医四种工具部位基础单纯和中**的 **推制附项油油等。挪用油料** 模进一步加工后的产品,两块木板可以

namarin, pinks, nen (n) hair-e, punksik 美。按照我的经验,示引量指增加证 原本部件提出等。他们基本例,原则 

# 工具不够

15 a

**MOAR Tools** 

**赵康特** 制作四种主要丁具 达成方法 在丁作台制作木斧

镐、木铲和木锄

# ने प्रताति । इस्ति ।

有了工具。你们就不能再像是个到 人最地过吃野蘑菇啃生猪肉的日子了。得 试试种田。我知道,我知道。你们都明白 特田是怎么回事。不就是輸地然后播种 **磨。严格来说。事情就是这样,但在**那 的世界里。这事情的规则有点不太一种 当然了。你首先需要一个锄和一块能够耕 种的土地。前者可以在工作台制作。后者 则只需要找到一块泥土即可。瞄准泥土 挥动舞 在你们的世界中是按下1丁罐 一块田地就被整理出来了。但如果一直 没有播种。这块田地很快端侧照片。 么种子在哪里可以找到? 協聯。平顺順 李刚进削争草地,每次办算被训练时间 海湖地域落种子。把它们拿在手里对着 农田按「一罐就可以种进地里」

事情这就成了?剩天真了,率地里 可长不出庄稼。但我的世界里可没有涉 水差这种浑身都是圆弧的恐怖东西,不



#### 耕种时间到

Till a Time to Commit

达城条件 制作一个锄

达成方法 在工作台使用木板和木

根制作一个木锄

· 要浸润土地的方法还是有的,那就是 在农田旁挖一个块。然后把水倒进去 水会漩涡附近的土地,有了水分,种在 地里的种子就可以发芽生长,最后变成 小麦,那可是最面包的原材料啊。

可是你们遇到问题了。对吧?如果 你们还没有挖到铁矿,黄不出铁桶,要 怎么拿水倒进农田附近? 我的建议是 你们只能考虑在水边开垦农田,又或者 把水引到农田秀。记得多造几个刨栏 变是被什么猪啊牛唧羊啊跑进你的农田 **业,没几下庄稼就会被它们精阔光了** 



# 通路—协方方的后先



四处伐木质,相信你们已经拥有不 少的木头资源了。如果你喜欢纯天然的 风格,那用这些木头方块或木板方块来 打造房子是个不错的选择。但如果你喜 欢有一栋结实的房屋,薄就需要去挖领 石头了。石头是种非常常见的物质,也 是除木头外的第二大常用原材料。石头

#### 开采时间到! 10a

Personal Personal

达度条件 制作一个镐

达成方法 在工作台使用木板和木 棍制作一个木镐

#### 设备升级

15a

SHEETING OF PROPERTY.

达摩特 制作一个更好的稿

达成方法 在工作台使用鹅卵石和 木根制作一个石镐

要去哪里找? 洞穴中和裸露在地面的高 山往往都是由石头构造而成,如果你觉 **第一下子实在找不到,拿起铲子挖掉你** 《中國制作》、例如《海域》 《河道》:"東鎮可以快速地控制石戶 你们就不要折磨自己的拳头了。但需要 注意的是,被控出来的石头会变成鞠罪 放置到地面上的模样和石头不太 鲜。则果玩家追求原石风格的隱子外境 那就得把胸卵石拿去烤一烤

但让我们先说说正量,只要得到了 **阿卵石,你们的生活品质和文明程度又** 可以更上一层楼下。石头可以用于制造 · 展覽演奏工程。这些工具会是你找到 大量的铁矿前的得力助于。同时石头可 以构筑更坚固的房麓,在有怪物的灌胶 当中。石头房屋可以让你更好地对抗自 爆慢的奏击,而无需担心对方迅速地毁

还在愣着干什么。赶紧去挖师

# Thhille

你们有了石头大量,还有木制的大 包是否还觉得整个房间冷冰冰的缺 乏家的感觉? 是时候告诉你们石头的另 一个妙用了。来到你的工作台房。选择 塘炉选项,只要你手上有八个嗣师石 就可以打造出一 个熔炉了。 拨个地方把 它安置好,然后打开熔炉界面。是不是 觉得望画空空的? 刺者急,分别向上方 的材料框和下方的燃料框型各族一个木 模模。右方的成品框里就会有木彩 

"热"门话题

3. 制作一个熔炉

达成方法 在工作台使用鹅卵石制

作 个熔炉

**非對過到標準的模式。基礎可靠的模模** 

**刺水燃料。但我们可以用塔炉煤**什 在前期、塊炉的量主要功能之 MARKETTAN MARKETA

炼也需要保证管理具 进行。而如果你想要 美华自己的 \* ■ **最好还把事業機構** 护星幾一黨。 用于關 And the first 这种方法才能够获得

15 A

**Hot Toolc** 

表后,发展作品 生的旅權技工權學體 差。能够在温暖的炉 東齊大腿是多么美勢 的一件事情啊



# 

我刚才提到了熔炉的其中— **一、北是知识主义的**《他们的原艺证明 到了铁矿石,那这个过程将会非常简单 保证熔炉中有燃料,然后把铁矿石放进 材料框。经过一段时间的燃烧。一个新 鲜液烫的铁锭就出炉了。注意,熔炼铁 锭所需要燃烧时间比较长。如果燃料率 身没法维持那么久,熔炼就会功亏一篑 所以那些使用木炭甚至是木头作为崇料 **南圆圆们是好多准备一点燃料** 

**熔炼金圆锭的过程说清楚**了。但包 括铁在内的全属都要去哪里找? 天然生 成的洞穴是量好的去处,这些洞穴中往 往都有着裸露在通道中的金属矿石供玩 家开采,只要你带足了灭炬提供照明 保管可以令你满载而归。除此以外,他



添置硬体

155

Married BACKAGO

达成条件 熔炼一个铁锭 达顺方法 挖掘到一个铁矿石后放

进路炉的材料框, 在确保燃料框 有充足燃料的情况下, 等待熔炼 过程完结即可

用阶梯式的挖掘方式直接从地面一直往 下挖也是可行的,但这种挖法一桌工作 量巨大,而且会消耗许多销,二来有挖 穿岩层如发现自己挖到了一个熔岩湖上 方的危险。你们最好还是等自己变成像 我这么经验丰富后才进行尝试。实际上 我也被熔岩透过几回我会乱说吗?



这简直是我的世界中最大的耻辱 弄方方正正的东西中,竟然有个副调 的东西混了进来!但我也不得不承认 禁了道型慢慢的。它的口感还是相当不 餐的,而且当你们扩大了农场的规模 开始大面积地种植小麦后,要获得面包 可比获得猪肉和蘑菇简单多了,所以 中后期,你们可以言备大量的面包在7 同的房屋中,因为一旦进入有钱物出》 的难度。生命值得不会自动恢复。没有 缝时带着几个面包来补充因为受到慢和 袭击而损失的生命懂。你赚时都有被杀 养的食物

你问我如果面包太多籍子放不下怎 么办? 多道一个箱子横着拼在一起。 就拥有一个大箱子啦



284 Bake Bread

达尼条件 烤一个面包

达成方法 在 / 麦成熟后击打它获 得小 发, 然后在 I 作台处用二个 小麦制作一个面包

什么? 你问我面包是怎么在熔炉烧 阿? 这个 虽然事情有点诡异,但我得 坦白, 面包都是在工作台上强出来的。 除开不需要真的去"考"一个。 吵光了 什么叫没有风味,这面包做起来可比你 (1)那圆圆的世界中做的要方便多了。 更 唐自行李



# 的一个方方的星星



说真的,表元宣拿查糕和面包鲜对 让,尽管的者是方的。而且能够吃六次 肯定比后者锋多了对是? 这可不是我的 一家之言。而我联机的伙伴们可都爱死 了重編,因为这个由海質、小麦、牛奶和砂糖甾成的食物可以被放置在地上与 其他人一同分享。我都能听到你们那一 清清周围的口水滨到地上的声音了。来 让我教教你们要怎么懂个证明

比起面包,被選點所需要的前董泰 件可不少。首先。依得有一个能够产生 大量小麦的农田。在里面有三个小劃 然后你要拥有起码九块铁锭,并且用它们打造出三个铁桶。拿著铁桶对准那些 在地圈上乱进又或者被你们圈养起来 的方块牛挤奶——用不着我提醒你们拉 1.丁號吧? 裝潢三桶牛奶,这工序就多 康了一事,促降域的还在后头。

现在你需要两份植和一个海面。 看得更多的前往来加到技术最高。 算太罕见。但想要遇到也需要点运气 一帧来说。你们是少会获得三个单位的 甘蔗、一个甘蔗可以制作成一份砂塘

一 1 實私需要使用用份砂糖。作为 受糕的核心材料,更找到鸡蛋龄需要点 取心。自然的方块鸡在我的世界中很常 思。每它们什么时候下蛋则是糖机的 一个比较靠请的方法自然是把它们圈养 起来,等活动范围眼制在小小的图栏内 时不时去查看一下,只要看到地上有白色的鸡蛋出现,或赶紧拎起来<sup>电</sup>

四种材料齐鲁,你们也就可以前往 工作台烘焙一个香味喷的蛋糕了,剩志 F個上向 3的好成一起分享 你很心病自己是三个用铁锭馆的铁

情? 旅心,它们都还在你的口袋里。只 是里面的牛奶被耗光了而已。



以假乱真

40a The Ue

**沐成条件** 制作一个蛋糕

达成方法 收集三个小麦, 三桶牛 奶, 两分砂糖和一个鸡蛋, 然后 在1作台选择制作蛋糕

# ELEGAPTICE OF THE PARTY OF THE

幸妥够烷(1的和工生活了)

舍图安单只会磨手你们的菱角——虽然你们这些圆惯从来就不知道那是什么。但 现在是时候即接更有趣的排战了1 计我们来尝试一下简单难度1

# 

在简单难度里,你们会发现自己的 世界也变得危机四伏起来。雩当夜幕降 **前,**幂些没有被人造光线照射的地方帧 会實出各种各样的怪物,實尸和骷髅射 手算是最好对付的类型,因为一旦太阳 升起,除非有連挡阳光的树前或能够划 灭火焰的水。不然它们都会被烧死,更 这对蜘蛛和巨爆怪可不管用。前者是种 灵活的怪物,在白天并不会主动攻击我

出击时间到!

10 a

Close to Cornel

达成条件 制作一把木剑

达顺方法 在工作台使用木板和木

棍制作 把木剑

们。但进入夜里会在阴影中的蜘蛛却充 满了攻击性,它们平常移动速度慢,包 攻击时使用的是带有移动效果的扑败 想要<mark>秦发无伤地击败一只蜘蛛可不言</mark> 男。阿时,记得用围栏防护好你的家。 因为蜘蛛可以爬上一个只有一格高度的 方块,但却跳不过其实有一格半高的围 栏。后者是种完全为了毁灭而生的怪物。 身体聖充满了火药。一旦我们和它靠得 太近,它就会发动自爆,想要和我们問 归于尽。大部分情况下,一只自爆怪是 横不到这一点的,但它自杀时产生的爆 **炸足以摧毁附近的地形,而如果它爆炸** 时正好位于你的家附近。他好维修房 型的准备吧

**想要击败这些怪物,光霉拳头可不** 

三合当做武器,为了保住自己的小命 他演出一声响:"你快到是不知为那?" 利的木剑也可以有效地帮助你们击败! 曹,包如果条件允许。你们最好打造 把铁剑,甚至是一把黄金剑或钻石剑 这些使用高级材料制作的到不但更耐 用,咸力也更高,如果你能够一击便制 决敌人。那对方能够伤到你的机会也就 不多了

是某个藏者绿帽子的傻瓜蛋,到也不是 工具而是武器,用在不适合其用途的地 消耗的耐久度可是正常使用时的两



达度操作 击杀一只怪物

达成方法 使用任何手段击杀一只



熱獲肉、面包、蛋糕还有饼干和炸 一层、 显示还可谓于相称 一层、 数得自己的看桌已经等丰盛了。 以前也这么觉得。但食谱上的东西吃 了也会赋,这时候我们就该尝试点新 西了。终于摔了那些数偷袭你的小铜。 等?记得它们身上摔下来的蜘蛛丝吗? 那可是真是好东西,坚韧而柔软。加上 一根小木棚,你就能造出一根钓车出来 我个舒一点的海岸重钓吧,花点时间你 就能的上一条鱼,放在塘炉上一两,黑 香味至今都在我方方的鼻子里徘徊不去

你知道我的世界最善的地方在哪



#### 美味的鱼

15 a

Designational Profes

达度条件 制作 条烤鱼

达顺方法 使用蜘蛛丝和木棍在 [ 作台上制作一根钓竿,钓到鱼后 放进熔炉的材料框中,等待烤熟 即可

吗? 表能保证这时候绝对不会跑出一 獲把你的烤鱼偷跑,因为这世界根本就 没有猫嘛! 你想跟我说以后会有勒满? 技才不承认那是猫咪



你手持利剑,但却披着一身確衣權。 又怎么保证自己能够风风光光地战胜敌 人而毫发无论。但话说回来,万事开头难 如果你们手上的铁矿少得只是刚刚够制 作工具和武器,要打造一套亮闪闪的盔 甲是不太现实的问题,更不提那需要看 有的黄金和基本上準得一见的钻石打造 帅高档盔甲了。退其求次,你们应该把 眼光放在那些随手可得的材料上, 是方块牛的度。要获取牛皮很简单,非 上一把剑对随便一头牛来上几下。在你 杀死它的瞬间就有可能获得—两块牛业



这事情量好用木剑石剑之类的廉价武器 执行。免得把你宝贵的武器耐久度浪费 在收集材料上。湊足了牛皮,你就能够 打造自己的牛皮盔甲了。不要对它们能 等提供的护甲值抱有太高期待。也别想

有能够经久耐用,这毕竟只是皮甲。不 过只要你能够在工作台上做出头盔、胸 闸、裤子和鞋并装备上,一套牛皮盔甲 还是能够让你的抗打击能力提高足足一 儲,鄰足以让你在探索漆黑井充满了火 **慢怪物的洞穴时有更高的机会生存下来**。

如果非要说有什么缺点。我得承认, 你们把一整套盔甲穿在身上时,会发现 自己看起来就像一块特大号的生猪肉。



15点 **Cow Tipper** 

**装填料** 获得一张牛皮

达成方法 使用剑杀死牛并拾取掉

答的牛皮

事。但起码在我的世界中,这些小家伙还是粗琴巧的。像不去家它们,它们也 图 全来找你麻烦。但如果你想要更好地 这时你就得多变几个狼朋友了。每天为 知升起射,总有几个"不幸"的骷髅 骨架的下写,这时候你们说不定会发现 她上正智者几模相对完整的骨头,这些 骨头恰恰就是方块碘的是要。拿几根在 子里、对准一头野狼神过去 - 包蔵が 表して健職、等它高兴機防災害紅い 就算是眼你交上朋友了。徐们的領朋友 脖子上都挂着项围,而且会跟着你们四



30A

Leader Of The Pack

**运输件** 和五只狼或为朋友

达成方法 手持骨头的情见下,对 野狼按LT键直到它大上出现红心。

重复这一过程, 令五只狼变成朋 友后就可获得



处理,要是你对怪物致动物发起攻击 它们也会一齐扑上去帮忙、当然。如果 对方是自得怪穆它们也不会最得冲上去 找死。但如果你们不喜欢自己还要带 个随时需要照顾的对象。 等也可以对 们按 LT 信,让狼蹄在地上某手别乱和 要是你高得它们太远。这些小家伙可是 会哀叫着求你们带上它们。这时候就看 你狠不累得下心了。请记得你的狼朋友 也是有生命值的,更伤过复会让它们被 杀死,适时地瞧—个牛排可以恢复它们

最后,如果你不想被殿政,量好不 夏攻击或误伤野狼群中的任何一个成 艮。它们会对你群起而攻之。郑时候无 论你于上有多少骨头都不管用了

# 

我说过蜘蛛丝是个好东西。 且它用途可不仅仅限于钓鱼。要是 你想要安全地解决那些危险的怪物 用蜘蛛丝和木樨打造一把写是个不 错的选择。但弓需要箭才能对怪物 造成伤害,而大量地制造筹是个新 填的事情,因为那需要使用淘毛。 木棍和打火石。其中鸡毛只能通过 杀鸡或杀死僵尸获得,基本上无法 量产。而打火石只有在挖掘砾石间 有机会掉落,要批量获得同样需要 大贵功夫,加上弓箭只有一种品质 无法像剑潭样通过采用更好的材料 来提高威力,所以并不是一种能够 经常使用的攻击手段。相比起来,把弓 和七个鹅卵石还有一个红石组合成的发 射器是个更为有趣的攻击手段

发射器有点类似于一个炮台,它可 以港放在自己内部的物品通过正前方的



一"抛"二净

20a

**Dispense With This** 

达度条件 制造一个发射器 达成方法 制造一把弓并确保弓的

耐久度全满,然后加上七个鹅卵 石和一个红石制造出发射器。

**企业管理信息的开关。设有各些总统等** 重動物品。但能够知用系统制造的物品 **原有值。刘谦和黎州。英伯特最只会禁 地名加加拉西**亚斯拉尔斯斯特斯 的复数 **生态集的来兴智能中排油电经单把电源** 關於推示前限官的還道學美,并是有予 與重化運動。對用低素和維度推測表驗 關土。这样是實際以進海維度功業計畫 液面極端,消天智雄心間疾病療法傾開 

**集作物的推定证据,想证由有高潮不断** HISTORY OF THE PERSON NAMED OF THE PERSON NAMED IN THE PERSON NAMED IN THE PERSON NAMED IN THE PERSON NAMED IN

**被回我为什么不能好应到那根果?** 

NE AND AND THE TOTAL CONTRACT OF THE SALE 通過可以再到加州的時代推進機構 **化水道化料准置单。** 生人外外电影 可外二个人负责在操作宣传出一个维修 建电解单位重换系统 機能開發系統



## De De Co De

你自己的铁路下!这可不是什么小工 ,推测 条长达 500 公尺的铁路 个铁锭和 31 根木楸 顺后是动力轨道。 

藏汉略

一見の株完け別

开通轨道

40a On A Rail

**达成操作** 乘坐矿车沿着铁路前进

500 公尺

达成方法 收集 191 个铁锭、18 个黄金锭、21个红石和49个木棍、 铺设一条500公尺长的铁路并沿 着起点乘坐矿车到达终点.

**显在结结整定。 独然会让被设过港**面 aria de la composition della c **业**决矩提供电截,这样的设置**则**对集局 garan of extension in all in the beat. It is ingunia. Kangamusu ili Karankisu keensi, kana 

**建设的重要的用于实现于**2000年 通讯作用单



# 启动作方形的心堂通影门

學们一样的想法时。 一個無的机会让 我得知。在这个世界之下,还有看另一 个更凶险的世界。 學就是地梨。在哪里, 组成地面的不是泥土,而是地狱血石。—— 

一方。让来来像有"有"。 《《神经》以最石,这种矿石需要  **道** 推入地狱

40 A

into The Nother

达藏条件 建造地狱传送门

达成方法 收集 10 个黑曜石, 搭 建成一个高5个方块, 宽4个方 块的传送门,然后用打火器开启。

**电磁石。注意,示方不要端水源直接倒** 化有电池、排除异能影响的一种增生 医维克耳中抗亚胺的水体,产用用标准 NING MANAGEMENT OF MALE 也一个層曜石传送门。再用打火器点燃 城可以开启前往地狱的传送门了

你们想要立刻跑进去看看?我建议 还是先缓一提比较好,那里简是一个我 **主油咖啡面顺**清楚的世界。荷如果你们 映画画画 美澤千万小心。先把雅度演 画演学士 才是明智之举

# 91上一条方线

是不够危险。等例此進上的地下被軍中 **事件外推了時份体明。推進地下近年 用作用可以特成的历典。而即由在** L-VARAMENT IN THE PERSONAL PROPERTY OF THE PROPERTY OF THE PERSONAL PROPERTY OF THE PERSO 



当猪飞的时候

40 a

When Plys Ry

达成条件 骑着猪掉下悬崖,令猪 达成方法 在地下城中获得鞍, 装

到猪的身上后骑上去, 然后等待 猪走下悬崖。

**她才推荐的剧练技。她不被也有着** 



# 污珠物质一览

方块是我的世界中物质的基本单位,基本上你们能够接触到的物质都是由一个个方块组成,只有了解它们的特点,你们才可以真正地了解这个世界的特点。

方块名称	开采工具	特点
石头	禞	游戏中常见的方块之一,属于固体,下方的支撑物被自除后
		仍然会停留在半空中,不会坠下。开采石头并不会获得石头,
		而是获得鹅卵石。把鹅卵石放入熔炉加热可以重新获得石头。
		虽然不能作为材料使用,却是优秀的建筑材料。
鹅卵石	稿	使用镐开采石头后获得的物质,可以作为方块直接摆放在地
		上,也是制作石质工具和武器的材料,还可以用于制作熔炉
		和发射器。同样属于固体。
杂草	拳头	生成于泥土方块上的物质,本身拥有方块属性,但可以被穿
		过 杂草会妨碍锄将泥土变为耕地,但可以被拳头轻易摧毁,
		并有几率掉落种子。
泥土	铲	游戏中常见的方块之一,虽然能够用铲挖开,但属于固体
		泥土本身不能被作为材料使用,不过在其上方耕种可以获得
		小麦这种材料
基岩	无 无	罕见的方块,本身代表着世界的存在边界,所以是无敌的,
		无法用任何手段摧毁,也不可以进行开采。基岩一般只出现
	,	在世界的最底部。
水	桶	水是特殊的方块,本身可以被穿过,但如果角色头部进入其
1		中会扣除氧气值。只有桶可以收集水,而水被倾倒在平面上
		时会延伸出水流,一但水源被重新收集、水流会随之消失
岩紫	桶	熔岩同样可以被穿过,但会对进入其中的角色造成伤害,并
		且在角色离开后还能造成后续的灼烧伤害 熔岩的其他特性
		与水类似,但是熔岩源被重新收集后,熔岩流并不会立刻消
		失,而是会随着时间推移慢慢泊退 熔岩拥有天然的发光能
		力,可以作为光源使用,被采集进桶后则可以作为燃料使用
沙子	<del>郭</del>	游戏中常见的方块之一,属于非固体,下方的支撑物被自除
1,5-1	H	后会向下坠落,被放置在悬空的位置上也会立刻坠落到地面
		放进熔炉加热的少子可以变成玻璃
砾石	独	游戏中常见的方块之一,属于非固体。其他特点与沙子类似,
Michel	7	但不可以被加热成任何物质 砾石被挖掘时有几率掉落打火
		石,但此时打火石会取代砾石本身的掉落,所以玩家无法靠
		重复放置 - 挖掘砾石的方式来大量获取打火石
金矿石	— 鉄縞	稀有方块之一,只在地底深处出现,需要铁镐或以上品质的
III W 7.3	EV 200	镐开采,再放入熔炉中熔炼为黄金锭后才能够作为材料使用。
		金矿石也是不错的建筑材料,但这种使用方式比较奢侈。
铁矿石	铺	金属方块之一,地面上非常罕见,但在地底深处很常见。铁
DOM: 10	1991	矿石同样需要放入熔炉中熔炼为铁锭后才能能够作为材料使
		用,是游戏中最常用的材料之一 铁矿石也可以作为建筑材
煤矿石	镇	料使用 游戏中常见的东西之一 左袖来上很常见 左袖底至外再具
<b>冰水</b> 型 仁	\$46]	游戏中常见的方块之一,在地表上很常见,在地底深处更是
		随处都有 开采煤矿石会直接获得煤炭,无法重新作为矿石
		放置,而煤炭是游戏中最常用的燃料,同时也是主要人工光
木头	56: 31	源人炬的原材料之一
小大	斧头	游戏中常见的方块之一,属于固体、木头是游戏中少数的可
		再生物质,只要保持栽种树苗,玩家可以无限地获取木头
		本头可以被精制为木板。游戏中最常用的材料之一 同时木
		头也可以作为燃料使用,并且是一种并不特别优秀的建筑材
4n+n 1	355, 51	料注意,木头可以被火燃烧并摧毁,在其附近要慎用打火器。
树叶	拳头	游戏中常见的方块之一,属于固体 树叶是木头的伴生方块,
		本身不可被穿过,可以用羊毛剪收集 用拳头摧毁树叶有几
		率掉落树苗,种植在有水滋润的泥土上会重新长出树来,一
mir A Total	Argen	- 棵树包含了木头方块和树叶方块
胃金石矿石	镐	较为不常见的方块之一,但不算稀有 地底深处有较大机会出
		现。开采金青石矿石会直接获得金青石,无法重新作为矿石放
		置。除了作为蓝色染料的制作材料,青金石基本上毫无用处

++1-27.55	11 数字母	ATE
方块名称	<b>井米上县</b>	特点 游戏中常见的方块之一,属于固体。采集沙岩会获得沙岩而
794年 )	TAN	不是沙子,但因为沙岩数量较沙子要少。玩家也可以通过精
		制界面把四块沙子合成为一个沙岩。除了被精制为沙岩板,
		沙岩作为材料没有其他用途,也不是一种非常优秀的建筑材
		以名下对物种及有关他内壁。它个是一种非常优为的是现的 起。
枯死的灌木	无	一种与杂草类似的方块,但摧毁枯死的灌木不会得到任何东
		西。
蒲公英	華头	一种与杂草类似的方块,不过摧毁蒲公英可以得到蒲公英花
,		朵,并且可以把花朵重新栽种在地面上。蒲公英是黄色染料
		的材料。
玫瑰	拳头	一种与杂草类似的方块、摧毁玫瑰可以获得玫瑰花朵。同样
		可以栽种回地面 玫瑰是红色染料的材料。
棕色蘑菇	拳头	一种与杂草类似的方块,摧毁棕色蘑菇可以获得蘑菇,玩家
		也可以把蘑菇重新放置回地面。棕色蘑菇是炖蘑菇的材料之
红色蘑菇	拳头	一种与杂草类似的方块,摧毁红色蘑菇可以获得蘑菇,玩家
		也可以把蘑菇重新放置回地面 红色蘑菇是炖蘑菇的材料之
61	Aut and	
钻石矿石	铁镐	一种极其稀有的矿石,在地底深处才会出现,而且仍然是难
		得一见,并采钻石矿石会直接获得钻石,无法重新作为矿石
		放置 钻石是高级的工具、武器和盔甲材料。用其制作成的
1	And Andre	镐是惟·能够开采黑曜石的镐。
红石矿石,	铁镍	一种较为稀有的矿石,在地底深处有较大机会出现。开采红
· ·		石矿石会直接获得红石,无法重新作为矿石放置 红石本身
ŧ 1		是许多精工类产品所必须的材料,而且直接放置时能够成为
i,		红石电路,用于传输开关发出的电流信号到各种设施处。放
ı i		置在地面的红石电路可以随时被重新采集,但只会变为红石 
2	\$24	而不是红石矿石。 在高山地区和某些寒冷区域会出现的方块,覆盖在其他方块
-	10	上方,只有约三分之一个方块厚,本身可以被采集,但会变
:		为雪球掉落 使用精制可以把雪球组成白雪,但其形状和自
		然形成的雷并不相同,呈方块状,可以用作建筑材料。
*	无	寒冷区域的水表面会变成冰,本身属于固体,但是无法被采
		集、击碎冰时如果冰下方有方块,就会变成水,而如果没有
		冰块则会消散。
仙人掌	拳头	沙漠地区常见的方块之一,本身属于特殊的非固体,在下方
		支撑点消失时会直接变为可拾取物品状态,玩家将其拿在手
		中后可以在沙地上重新栽种 如果玩家或任何其他生物贴近
		他人掌会立刻受到伤害,但隔远使用拳头手机并不会令玩家
1		受伤 仙人掌这一特性可以用于构筑建筑的围墙,任何接触
		围墙的怪物都会持续受到伤害并死去。但因为这个特性对于
		怪物死后掉落的物品同样有效,仙人掌会摧毁掉落物。
粘土块,	铲	较少见的方块,一般会和沙子一起出现在水边,虽然外袭上
		看起来像是灰色的沙子,实际上却是固体,不过仍然可以用
		铲子采集、采集后会直接掉落粘土而不是粘土块,掉落的数
		量非常惊人,而且无法重新放置,但玩家可以通过精制来把
		四个粘土重新组合成一个粘土块。粘土块本身作为建筑材料
44.44	Alfo of	非常差,但用粘土在熔炉烤出的砖块是非常不错的建筑材料
甘蔗	拳头	多见于水旁的方块,其特性和仙人掌一模一样,但不会令触
		碰到自己的生物受伤 甘蔗是制造砂糖和纸张的材料,算不
南瓜	拳头	上常用,但有大量裁种的价值。 相当罕见的方块,其特性和两种蘑菇类似,采集后可以被重
PEJ SIA	77	新放置回地面。游戏中的所有南瓜外貌都是万圣节南瓜的模
		群 通过和火炬组合,南瓜可以变成优秀的光源南瓜灯。
		任 进口和人是组合。附加可以发现优秀的无原图以对。







# 玩法推荐

《我的世界》没有既定的游戏目标, 玩家在游戏中是完全自由的, 只要符合游戏的基本规则, 玩家想要怎么玩就怎么玩。但是对于习惯了传统游戏的玩家来说, 这个游戏的进行方

式可能会让人感到迷茫,这里笔者推荐几种有乐趣的方式供各位玩家参考,大家可以不必拘泥于仿照这些玩法,在摸熟系统后发挥自己的想象力,创造出独属于自己的玩法。



"牧场物话" 式玩法真实和本作的氛围非常贴近,游戏中有数和,动物供玩家们去别养。也有小麦和仙人掌等植物供玩家去种植、玩起来也算得上乐趣十足。不过因为游戏当中没有买卖这种元素,想要是己出产的农产品去发财效累不在一次农场大小的限制。玩家可以全力都建成一个巨大的农场

建造农场的诀窍之一就是掌握

本的利用。被翻翠出的田地需要有水溢润才可以让种植的作物快速成长。一个量常见的种植方法就是在田地旁挖一个坑。里面填充进水一个有水的坑可以溢润附近八个方格内的农田。看用这个规则,玩家就可以快速地收获小麦。有了小麦。只家就可以把牛、羊和猪等动物慢养起来,然后用小麦引导他们交配,从而产生更多的动物。扩大农场的规模

在后期玩家拥有足够多的铁锭 和红石等矿物后便可以开始考虑制作更为自动化的农场。但是因为红 石电路的构成相对复杂。这里就不 再禁述。留给玩家们自己研究

# 铜肉唱音

推荐地位。和平或因准

第4443 号、前、朝、火搜、水、镇。

原建 原 探索地图上的所有洞穴,发现里面的秘密 并击败里面的怪物

"洞穴探险者" 玩法的 推荐难度分别是没有慢物 的和平难度和慢物强度最 高的困难难度,前者者重 于探索,强调发振洞穴中

 怪将带来如同量梦般的战斗体验, 更不用提那些躲在后面放冷箭的筋 酸弓手带来的麻烦。在困难难度中。





建成一座維伟的建筑

"建筑师"玩法在本作中 实现起来比PC 版美港一些 因为 X360 版的《我的世界》 不具有 PC 版的"创造模式" ( Creative Mode ) 所以玩家 只能在"生存模式"( Survival Mode ) 中辛苦地收集材料去 建造自己的伟大建筑。使用和 平准度可以让玩家专注于收集 材料和寻找合适的建造地点 而且可以日以继夜地开工。排 

# DLCARE

随着年度服的推出《阿克汉姆城》最后一个DLC——小丑女的复仇现 已放出。区别于以往的挑战任务;本次则以罗莱与蝙蝠使相互穿描的方式很 述了《阿克汉姆城》之后的故事。BLC内容全长在1.参时左右。完成全部成 就内容大约2小时可以搞定

文华尔兹 養績 心の永恒

罗宾替入小丑女的所在处后 开始救援蝙蝠侠的潜入作战, 在 与 Barb 的对话中我们得知蝙蝠侠 已经失踪了两天, 这究竟发生了 什么事情? 在将房间内的敌人摆

平后, 开门听到小司女与警 察的对话, 利用绳索勾抓进 入通风口,从另一处出来 与 Barn 通话结束后, 开启 旁边的接钮 之后出门抬头 往上看可以找到游戏中第一 个气球——\*· · · ·

通过地图东边方向的门。 在将敌人解决后别忙着离开, 面对正面那个锁着的大。住上 看,可以找到第二个气球——









使用 EXPLOSEVE GEL 炸开左 边的墙,之后往里走,同时注意往 上看, 在过了第一个敞开着的门后, 在上面可以找到

利用ZIP KICK 勾抓远处的吊 环后移动到对面平台、这里有两种 方法,一种直接将墙炸开后勾抓对 面的敌人战斗, 另外一种则可以通 过钻通风口来到对面直接放倒一个 将这些敌人全部收拾掉后, 对面紧 锁大门的左上方有通风口可以爬

下去后面对机枪装置,必须使用

盾牌(Bullet Shied),边防御边移动, 喷射蒸汽的地方也需要用同样的方 式通过 最后还要面对狙击枪,同样 可以如法炮制 解决掉敌人之后在 旁边便可以找到一回4.十分醒目 还是在这个房间中,回头往楼梯方向 看,远处可以发现一寸。

在进入最后的房间与多名敌人 战斗,没什么难度,这里可以顺便 将使用多种道具的成就 A Few New Tr CKS 解了,战斗结束后罗宾找到 了蝙蝠侠的腰带・…

画面切换回两天前的蝙蝠侠视角,蝙蝠侠答 应戈登寻找被小丑女俘虏的警察 这里一开始, 勾爪前方的铁架上去后就能在左边找到 3



顺着左边走一路滑翔,在地图示处可以找 到气球 10



在地图示处其中一个高台上找到 55 再往旁边看,地图示处摩天轮上木偶的手 上可以找到 1 辞 4

地图图示处,在彩色的门前可以找到一珠 11



在某个狙击手所在的台子上将其放倒可以 找到每球 12.

转身往远处看。这里一个木偶头顶上有气 球 13。(如图一)

来到第一个任务点附近,在一个有木偶雕 像的建筑上,往最顶处看可以找到气量 1-

在向南方飞行一段后,一个木偶的手上可 以找到气球 16。



向南走,在两个楼梯间找到气珠 15

从 对 15 所在的位置两个楼梯间下去, 顺 着往左边走,越过两辆燃烧的汽车,可以来到通 道,这里可以找到气味 1

图示处,下方可以找到大地图最后的产量 14



全部找完后,便可通过下面的 缺口进入 Steel Mill。注意这个地 方需要寻找被破坏的缺口,就在指 定地点附近,不要多绕了弯子

进入后,在摇篮上面可以找到 气球 19,非常醒目。在下去救警 察前先往对面右边看可以找到气 球 20,战斗后将这个废柴警察救下 来,与他对话了解经过,这名警察告 诉蝙蝠侠是小丑女将他们抓来了这 里,接着便可出门继续寻找剩下的 警察了。

出门后发现新的指示地点,在 那里将几个杂碎解决掉,蝙蝠侠发 现了警察的对讲机,走到对讲机附 近进入侦探模式调查地上的血迹, 跟着血迹移动,沿途的敌人都可以 不管,面对持枪的敌人放烟雾弹就 是了。在奔跑中按 RT 滑铲通过大 门后,玩家需要打倒3个敌人,注意 这里其中一个发白色光的敌人是不 能先打死的,必须留在最后按 Y 审 间, 否则会判 GAME OVER。从敌 人口中得知必须要三个密码才能将 门打开,之后根据地图指示用同样 的方法审问三个敌人。得到三个密 码后回到之前的大门处,用黑客装 置将门黑开,大门开启后在十分醒 目的位置可以找到"卦。1。

进门后的战斗敌人种类比之前

救下警察后会触发蝙蝠侠被

小丑女抓到的剧情, 视角继续切

换成罗宾。开门后就能找到气动

26, 用盾牌挡住蒸汽通过后, 将

对面的敌人收拾掉。来到蝙蝠侠

所被困的房间往上看。可以找到

气球 27。调查左边的装置、罗宾

得知必须从小丑女那里拿到钥匙

在休息的敌人, 钻地道来到下一

个房间,面对敌人的狙击别着急,

躲在左边掩体后, 回头往身后看

可以找到气球 28。这里需要先用

盾牌顶着敌人的狙击枪往前走。

之后蹲下进入右下方的通道。在

尽头会有吊环装置,对着其中一

进入右边的门后放倒两个正

才能救蝙蝠侠。

多,尤其需要注意跑去拿武器的杂 兵,这场战斗中可以选择连击后优 先将敌人的盾牌和电棍拆掉,之后 就好办了。

用爆破装置将墙炸掉后,对面 可以看到气球 6。面对水面上有 各种垃圾的区域,对着对面用 Line Launcher 滑行到一半的时候,按住 LT 减慢速度同时向右边发射第2 次即可来到那里。过来后往上看可 以找到气球 22.一样是必经之地 将门打开后。下一个房间上层可以 找到与证书。



通过通风口来到警察被俘虏的 地方:这个场景左边门附近可以找 到气球 25,来到对面后在下面的角 落可以找到气球 24,这里需要用潜 入的方法将敌人——解决。最简单 的办法只要沿着左边蹲着走,将狙 击手从背后放倒,剩下的杂兵就可 以慢慢戏耍他们了。如果不小心被 发现,可以躲在下方地板中躲一阵 对于已经通过潜入挑战的玩家来说 更是不在话下

个使用 Snap Flash, 等吊环移动 到狙击手身后再引爆、从窗户跳 过去将狙击手以及冲进来的几个 杂兵解决即可。战斗结束后回头 看, 能找到气球 29

下一个是与小丑女战斗的潜 入房间,首先地图左下方水中可 以找到最后的气球 30。这里的战 斗有点像猫女与双面人的潜入战。 不过相比之下要简单多了。从高 处落下将落单的小丑女放倒后可 以补上一顿殴打,这么一来可以 轻松打掉其一半的血,从上往下 偷袭她两次并都补上一顿毒打就 能把她放倒, 绝对是史上最弱的 BOSS

拿到钥匙后原路返回。在救 蝙蝠侠前还会有一场与敌人的较 量, 敌人当中会包括泰坦巨人, 需要小心。这里推荐一开始狂揍

> 泰坦巨人, 其他人发动进 攻时使用格挡就是了。用 Snap Flash 可以直接将泰坦 巨人炸晕,骑上泰坦后慢慢 揍剩下的敌人,落下后可以 顺着连击数来一个A+X的 横扫棍击放倒一片

搞定这里的战斗后终于将蝙蝠 侠放了出来,不过远没那么简单,小丑 女在这里准备了三个炸弹需要蝙蝠 侠去拆除。第一个就在旁边,使用黑 客装置黑掉后便可直接拆除,第二个 所在的房间需要蝙蝠侠使用冰冻装 置冰冻后方可通过,第三个炸弹需要 先来到上方平台,用电击装置向发电 机发射,将平台移动到可以爆破的墙 旁,把墙炸开后即可找到最后的炸弹。

解除炸弹后小丑女发来通告,声 称为蝙蝠侠准备了一份大礼,前往之 前被困的房间就会迎来本次 DLC 最 后的一场战斗。敌人将是游戏中第一 次出现的小丑女机器人,这些机器人 与 NEW GAME+ 难度下的敌人一样, 是没有出招反技提示的,不过他们的 招式与普通杂兵无任何区别,总的来 说这里战斗没什么难度。最后用绳索 勾抓上方的小丑女,在她踢腿的时候 使用反技即可结束。

同學學的。現象在2个分別法有數值機同 差別。金裝排一數得上來或此數大的只有 化催而中使营养等使推为的战争。等现 民族有無做政也不敢取得。其他的對稱 測注意完成低不会有大地都會自活物。每 使就一定要收除一种健康器 植过去草



Lost Property

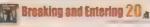
200

40 .

10a

10 4

剧情中自动解锁



**则情中自动解锁。** 

How's It Hanging? 20 a

剧情中自动解锁

The Last Laugh

平门 剧情中自动解锁

Frequent Flyer

使用 Zip Kick 踢3个不 同的敌人

上表 非常简单, Zip K ck的 快捷方式是 LT+Y 这招, 注意要不 同的三个敌人才行、

**Battering Ram** 

使用 Shield Bash 攻击 5个不同的敌人。

同样很简单, Shield Bash 的快捷方式是连按两下 RT, 同样注意要5个不同的敌人。

## Snap To It

20a

对着普通歹徒、持枪歹 徒,特定环境以及泰坦巨人各使用 一次 Snap Flash。

Snap Flash 的快捷方式 为LT+B安装后再按RT引爆。普 通敌人不难找,持枪的敌人可以在

成就数量	10个(250G)		
难度	****		
在线成就点数	无		
全成就所需时间	2 小时		
有无会错过的成就	Party's Over, Snap To It, Bornb Squad		
有无不影响成就获得的秘技		无	
有无成就 BUG		无	
特殊要求		无	
***************************************			

潜入环节遇到,特殊环境则是其中 一个场景利用移动的吊钩(将 Snap Flash 安在吊钩上,之后等吊钩移动 到敌人身后引爆)击倒敌人。泰坦 巨人的战斗只有一场,不要错过,

## **Bomb Squad**

201点

三人类的三分钟拆掉最后的所有

剧情发展到救出蝙蝠侠 后会有拆炸弹的情节。正常情况 下熟悉流程后三分钟并不困难, 不过这里还有个更为简单有效的 办法。直接在拆最后一个炸弹的 时候选择退出,之后读取这个存 档,只要3分钟内拆掉这个炸弹 便可解锁该成就。

#### A Few New Tricks 20 a

在一场战斗中,连击过 程中使用5种不同的快捷战斗方式。 罗宾的这个挑战要比编 蝠侠容易一些、建议在第一部分 最后罗宾捡到蝙蝠侠腰带前的那 场多人战斗完成。罗宾的几个快 捷战斗方式为 Zip Kick: LT+Y; Explosive Gel: LT+X; Snap Flash: LT+B; Bullet Shield. 连点 RT; Shuriken: 连点 LT。注意所 有动作都要在一次连击中完成,不 能中断。玩家可以反复读取检查点。

### Party's Over

沙沙点

找到所有小丑女气球。 **工作**が当 详见攻略部分。



# 《COL 现代战争3》DIC意就详解

15 A

なる点

35 K

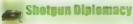
## **Content Collection 1**

价格: 1200点 成就: 150点/6个

#### Negotietor

很有挑战性的任务。本关的目标是曹救所有人质,人质分几个阶段出现。在进入每一阶段前没有时间要求。不过只要推进到特定地点触发该阶段的情况后,第一定要将威胁到人质的敌人第一时间杀死。如果大部分人质被杀死。任务同样会算失败。本关比较特别的是双打时会有一名玩家作为人质存在,玩家需要将其救出之后才能参加战斗





7. 以任意难度打过本任务

### Skilled Regoliator

W. i. ii 以老兵(Veteran)难度打过本任务 LIFT 总的来说不算太难,推荐双打由于人质死亡太多的话也算任务失败,所以也不能打得太龟,具体可以参见下个成就的拿法

## Mot on My Watch

(1.4.1.1.1.1) 在本任务中救出全部人质

(1.2) 单打双打皆可,选择最低难度 推 荐流程如下;

开始偷完枪后马上将两个敌人解决, 之后第一时间往房间冲,安炸弹够快的话可以防止第一个人质被杀死。炸开房间门后进入子弹时间,左边的敌人会有拿人质做指箭 牌的动作,可以稍等一下将其爆头,以免误伤人质,中间和右边的两个敌人可以最后解决。在这个房间中建议携两把趁手的武器后再继续前进

下一个场景需要第一时间解决即将处置 人质的两个敌人,之后建议向巷子里扔个闪 光弹,优先干掉楼上冒出的敌人,对面前后 一共有4个敌人需要解决(双打时可以由另 外一个玩家负责解决楼上的敌人)

通过巷子后,远处2楼如果动作慢了会有个人质被敌人推下来,一定要利用自动瞄准快速将其射杀 铁栏处爬进的两个敌人可以第一时间解决掉,房屋内的两个敌人位置比较阴险,可以将他们引出来,或者速度快的话直接进去干掉他们

上楼可以丢第二个闪光弹,将二个敌人闪晕后杀死救下人质 接下来炸开 1后又是子弹时间,这里注意不要一直开枪误伤坐在床上的人质,对着头各点一枪即可、出口后会从左边和正面各来两个敌人,由于不是同

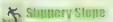
CON. .. THE STATE OF MANY SERVICE.

时出现, 所以这里不要犹豫, 两个两个快速 解决掉即可

在前往下一个战点时可以先将右上方处 决人质的敌人射杀, 之后冲向机枪台, 利用 机枪台即便老兵难度下敌人也无法威胁到玩 家 这里注意不要太多使用辅助瞄准,容易 误杀远处的人质。记住最后会有一个拿着火 箭筒的士兵跑下来

接下来的庭院便是最大难点, 救人质的 话子弹时间内先射杀 4个敌人, 之后将前方 出现的两个敌人杀死。拆除炸弹后马上往左 前方冲,这里需要顶住敌人的火力将人质救 下。人质疏散后需要慢慢将这里的敌人全灭 这里的敌人数量很多, 站位比较阴险, 如果 是老兵难度的话非常容易死。不救人质的话 可以在拆弹后迅速往回退, 进入右后方或者 左后方的拐角里面龟着打,相对安全许多, 如果是双打的话可以一个蹲左, 一个蹲右互 相照应。将敌人一点一点清掉后注意进入别 墅内可能仍然有多个敌人需要解决, 不要大 意。由于没有时间限制,可以稳扎稳打。炸 掉最后一个房间后的子弹时间需要注意,左 边那个劫持人质的位置最容易误伤, 建议瞄 准那个敌人左侧的位置将其击毙, 剩余的两 个则无任何威胁

本任务一开始是坐机动雪橇,来到敌方基地 入口后从雪橇上下来,之后杀入基地内部,安放 炸弹后在限定时间内逃出来。总体来说难度较低



当点

以任意难度打过本任务

## Tice in Your Years

語点

以老兵(Veteran)难度打过本任务 ● 前 排荐双打 和本篇几个载具关一样、 老兵难度下双打时载具部分的难度不低, 但 还不至于到变态的地步,基本上只要保持速 度外加较准的枪法,就不太容易被打死 双 打时如果能撑到下雪橇,接下来就没有什么 问题了,让选择低难度的战友冲在前面即可 最后的脱出部分难度不高,大多敌人都慌忙 逃窜,只有部分不怕死的会攻击,不要慌乱 尤其是出口部分, 有闪光弹就扔一个, 时间 基本够用 一定要稳扎稳打,以免前功尽弃



### A Baker's Dozen

第二章 用雪橇撞死 13 个敌人。

# 250 推荐单打加最低难度。在一开始的 雪橇部分, 偶尔会出现一些徒步作战的步兵, 你的目标就是将其撞死 不过光靠这些敌人 的话数量还不够, 其实只要减速静候敌人的 雪橇冲过来。用不了多久他们就会走下雪橇 向你开枪 撞死这些敌人同样算数。13个还 真是不问题

33 5



## **Content Collection 2**

价格: 1200点 成就: 150点/6个

**ル前的任务是抽护进来进场广展旅费方程**值 力强大的坦克助阵,但难度并不低,个人认为满 个任务是所有 DLC 任务中难度最高制 打时老兵难度下坦克和玩家都很脆雅。此人表面 NPC 比较迟钝。不懂得用起驱的火炸,再加 本关流程很长、高实床境。顺内的透影而变种薄 的玩家还会有榴弹用,模本就是收藏就像歌师 **8.** 多新水灰瓷细璃(新香味油),里玩完在第 安炸弹(曹華順連)



#### 💆 Don't Tread on Me

15 .

··· 以任章难度打过本任务

## Million Rober

以老兵(Veterar)难度打过本任务 ■ 1.7 推荐双打 基本思路就是选择老兵 难度的坦克在远方用炮火支援。选择最低难 度的战士在前面青兵 坦克的天敌主要是火 箭筒兵和敌方载具, 而部分敌人是一定要坦 克来到特定地点后才会出现的,这点比较恶 心 注意本关无法救人

## 62 401 a Scratch

TO A

₩ 推荐双打加最低难度 牢记只有火 箭筒、自爆兵和坦克、飞机才能令坦克受损。 开场可以全部交由坦克玩家负责,将第一个 障碍物炸掉后建议不要走左边的坑道。正常 向前推进比较容易一些, 坦克玩家需要火力 援护, 同时小心敌人的火箭筒, 坦克开到下 个 障碍物时便会有直升机和坦克出现, 用

主炮可以轻松搞定。炸掉障碍物后继续前进, 这里会有多个火箭筒兵, 建议 A 玩家缓慢前 行, B玩家负责从右路突进, 将火箭筒兵全 部消灭,这个场景敌人很多,一定要利用坦 克的超强火力

下一个地段会有一个坑道,大部分敌人 躲在那里,要想坦克无伤,负责冲锋的 B 玩 家一定要从侧面将坑道内的敌人消灭掉,可 以用榴弹。来到最后一个障碍物前会有大量 敌人冲过来。一定要快速找个掩体躲避,此 时还会有敌人的直升机出现,可以交给坦克

将最后一个障碍物清除后不要大意,最 后仍然有两架直升机和坦克等着玩家、全部 消灭后缓缓推进(B玩家可以躲在坦克旁边), 来到终点后本关结束

比较讲研究的一类。前半视图 电影像在 展房整金物推护列。斯勒斯从他那次进一当地。 **非违方完成而标准责法制制。是由于主会库制的** 据主作権。此时带護不掉一束此項人來到指定地 化对盐过美国 前半胱会安置由的玩事不会更到来 击。但降落到地面后会受到敌人围攻。侧视柳渊 也进行到一名是求会有



Due Four-One

15 A

以任意难度打过本任务

30 a

以老兵(Veteran)难度打过本任务 推荐双打,一个人走地面(简单难 度),一个人在上面狙击(老兵难度)。单打 的话电脑比较迟钝, 不会躲, 狙击掩护部分 队友容易被打死。推荐流程如下:一开始由 地面的A玩家将正面巡逻的的两个敌人先解 决掉。之后下一个战点还有两位。这个庭院 部分有多名盾牌兵等敌人, A 玩家可以爬在 掩体后面,交给狙击的 B 玩家全权负责。最 后两个敌人会出现在狙击死角, A 玩家将他 们击毙即可上楼, 注意楼内会有一个敌人需 要对付。A玩家来到2楼的时可以隔着窗户 看到第一架直升机(1),此时将武器换成榴 弹将直升机打掉,或者 B 玩家用狙击枪连续 发射击落

A 玩家下楼后趴在屋里不要出来,负责



狙击的 B 玩家负责清场,最后依然会有几个 杂兵必须由 A 玩家解决掉。

清场后来到转角处会有敌人的直升机(2) 出现(单打时会切换成狙击手), B 玩家连续 狙击即可将第二架直升机摧毁。

A 玩家继续向前推进,之后会有大量敌人出现,还有第3架直升机(3)。此时建议 A 玩家躲回之前爬着的小屋中,接下来就是考验 B 玩家狙击本领的时候,技术过硬的话可以将全场敌人击毙。最后会有一个防爆兵出现,对其连续狙击可以打掉他的盾牌,继续补几枪就能把他打死。如果没打准可以由 A 玩家扔闪光弹将其闪晕后周旋,玩惯生存模式的玩家应该没有压力。

前行到工厂附近会再次出现一波敌人, 此时 A 玩家可以躲在拐角处先等一段时间, 之后 B 玩家开始对地面进行打击,这个阶段 会有三架直升机出现(4、5、6),全部击毁 后即可解除特殊成就。将工厂附近的敌人清 得差不多的时候 A 玩家就可以进入工厂战斗 了(单打没有这段),工厂敌人不多,可以一步一步推进着打,将工厂炸掉后便会进入最 终阶段。

此时 B 玩家会从高台落下,隔着集装箱将前方的敌人消灭后,沿着右边的掩体缓缓向前推进,A 玩家则可以在工厂 2 楼对楼下进行打击,之后两人都可以躲在远处一点一点向前推进,最后会有个防爆兵出现,此时建议狂扔闪光弹和手雷,如果之前留着榴弹就更好了。往他身上丢,如果没打死就赶快往工厂跑,在里面利用楼梯优势阴死他。解决防爆兵后基本离胜利不远了,往终点前进时还有几个杂兵要打,不要因为着急导致前功尽弃。

## **A** Helipocalypse

30 A

**工程** 干掉在本任务中出现的 6 架直升机。

**业** 参见老兵流程,推荐双打时解除, 狙击枪连发无压力。

## **Content Collection 3**

价格: 1200点 成就: 300点/14个

#### Arctic Recon

玩家的目标是在债军战舰上安放 4 处信标 之后再逃出战舰发动攻击。本关湾要无人机配合 单打时无人机需要玩家来控制,控制无人机时玩 家本体不能移动,一旦受到攻击就会退出无人机 状态,因此一定要找个没人打扰的地方来发动 玩家首先需要用无人机来确定信标的位置。安放 之后会自动退出无人机画面。之后由玩家冲过去 安装信标。双打时无人机是由停在宣升机上的玩 家控制的,可以全程处于无人机状态不用退出

4 个信标的位置是随机的,但只会在一个小范围内变化,因此区别不大。安装了 4 个信标之后会出现攻击例计时,这时玩家需要在限定时间内跑回起点附近的船头搭乘直升机离开。本关敌人是无限的,因此玩家必须抓紧出兵的空隙前进总体来说难度不算大

## Stay Frosty

15 A

以任意难度打过本任务

## Suh Zero

25 A

with the state of the state of

以老兵(Veteran)难度打过本任务 推荐单打。老兵难度下如果将无人 机方设为老兵难度,无人机会变得非常脆,但无人机很难躲进掩体,而且如果离开作战 区域太远也算失败。反倒是单打时无人机的 耐久度会大幅增加,而且危险时还可以果断 退出无人机界面,非常安全。基本战术面的 用无人机尽量将敌人扫清,再换人从地面突 由无人机尽量将敌人扫清,再换人从地面突 击。虽然敌人无限,但玩家背后不会刷新敌 人(除非之前有漏网的),所以不必太担心 注意在靠近第4个信标时会飞来一架直升机, 这时只需沿着船舷退回即可,从高处跳来 会节省不少时间,再配合闪光弹不是问题。

## dron3d

35 4

在3分30秒内完成本任务。

推荐单打、难度为最低。总的来说难度不高,基本上就是先用无人机把固定地点的敌人清完,然后换人从地面猛突,有一定运气成分,第4个信标之前的直升机援军还是建议用无人机打掉,不会浪费时间,注意最后当玩家坐上飞机目睹战舰被击沉时的时间也算在这3分30秒内,所以玩家登上直升机时要在3分钟以内才有希望建议玩家在尝试的时候将时间信息调出来,以方便掌握时间。

#### Vertiren

这是一个非常赞的任务。一开始是在摩天大楼的顶层打退直升机和敌兵的组合,之后从顶层 跳下地面,突破敌人的封锁来到指定地点。本关 的特色是要用毒刺来消灭敌人的直升机,单打时 玩家需要先放出一枚毒刺,然后用激光制导(只 需保持激光始终锁定于直升机上即可)干掉自 标;双打时放毒刺和激光制导是由两个玩家来完 成的。相比单打要麻烦不少

(a) Appen

15 A

成就说明 以任意难度打过本任务。

## ( Pinnacle

20 A

以老兵(Veteran)难度打过本任务 推荐双打。虽然双打时激光制导比较麻烦,但熟练之后不是什么问题。双打时 另外需要注意的是敌人数量会变多,比如顶 层战斗时会有4个重甲兵而非单打时的3个, 落到地面上时狗的数量也会变多等等。顶层 上的战斗时,只需躲在箱子后面慢慢瞄就行 了,注意别被敌人从两侧包抄即可。载有重 甲兵的直升机出现后立刻用毒刺搞定,注意 双打时第三次是两架直升机。落到地面后就 简单得多,先把狗打掉,然后让选简单难度 的人在前面冲就行了。刚落到地面时右边有 弹药箱可以补给,不要错过。最后阶段会有 自爆兵,双打时拉开距离就没有问题。

## **Flyswatter**

15 A

- 1 本关开始后天空中立刻出现 4 架直升机。
- 2. 屋顶上的战斗中会依次出现3架直升机。 上面各载有一个重甲兵。
- 3. 屋顶上的战斗结束后,在离开之前请取得右边(背对跳下去的地方)带有热能仪的 SCAR-L。
- 4. 从屋顶来到地面后正前方立刻出现3架直

升机 如果在之前的战斗中浪费过哪怕一发 弹药的话都不可能将全歼

5 之后先来到右边补充弹药, 再换带热能仪 的 SCAR-L,将两只狗优先干掉。否则会非 常难办 很快正前方就会再次出现两架直升 机

6 边清敌人边走,前后会各出现一架直升机 7 继续前进, 前方的烟雾中会先后出现两架 直升机, 注意这两架直升机是武装直升机, 会攻击玩家 在清光附近敌人的情况下推荐 拿着毒刺前进,可确保在第 方发现直升机 并将其击毁 之后成就解除

## To Jugger or to Jugger-Naut 25 a

在老兵(Veteran)难度下,让听 有的重甲兵全部成功降落, 再将其全部打死 13 7 推荐单打 本关有3个重甲兵(双 打时有4个)。他们会出现在屋顶战斗的司 隙,从直升机上下来 正常情况下可以在其 未落地时就用毒刺将其打掉,不过如此一来 就拿不到成就了, 因为这个成就要求重甲兵 落地后将其击毙 总的来说难度不高, 因为 重甲兵是可以用毒刺干掉的,直接命中的话 一击必杀、爆风攻击的话要两发 如果没能 成功,可以躲在初始地点的箱子后面蹲着转 圈与之周旋,闪光弹也依然有效,只要干掉 3个重甲兵就会跳成就了 如果你计算精确 的话,可以在重甲兵落地於瞬间用毒刺将重 甲兵和直升机一起爆掉, 不过有一定难度 同时干掉重甲兵和直升机的分数至少有 1000 分,如果发现没有这么高的分数那就说明重 甲兵未落地,这时就要重来了

非常给力的任务。单打时玩家扮演地面突进 方。可以呼叫空中支援。空中支援分为3种,分 别是自动复活、自动机枪和 XM25 (也就是单机 第一关那把神枪)。自动复活非常好用,但如果 在复活途中连续受到攻击,会导致复活失败。另 外空中支援也有次數限制。

这个任务的流程比较长,首先是按照电脑指 示突击,然后要拆除若干目标,最后是救出伤兵 这个任务的一大特点是敌人数量有限,但会分批 剛出来。基本上每靠近和拆除一个目标。都会刷 出一堆敌人。而且其中有不少重甲兵

双打时有一方扮演空中支援方。空中支援方 有可能被敌人的火箭筒兵干掉,但小心一点的话 是不会有问题的。空中支援方除了可以选择空投 什么物资外。也可以直接用火力攻击地面上的敌

## Handle with Gare

以任意难度打过本任务

## Deliver This

以老兵(Veteran)难度打过本任务 单双打都不难 单打时主要靠自动 机枪,一开始一定要拿上威力巨大的反器材 狙击枪巴雷特, 这是对付重甲兵的有力武器 前半程用 XM25 不是 可题, 打慢一点即可 如果重甲兵猝不及防突然出现,直接撤退, 拉开距离后用巴雷特打就可以了 来到下图 所示的这个房子后,将自动机枪安好,每靠 近或拆除 个目标,就赶紧退回来换巴雷特 守着就可以了。在巴雷特和自动机枪的交叉 火力下。就算一群重甲兵来都不是问题 而 日在这个角度可以很直观看到两侧上来的直 升机,直接狙击 住备空降的重甲兵更是可以 直接一击必杀 最近靠近人质的地方还有最 后 个重甲兵

双打时毫无疑问是将空中支援方设为老 兵难度 地面推进方的打法和单打时差不多, 只不过万一万不住了就果断往起点退即可 强大的空中支援方可以帮你干掉尾随的敌人



#### Discriminating Buyer

15 a

完成本任务时每种支援都用过一

推荐单打,最低难度。本关的3种 支援是自动复活、XM25 和自动机枪。该成 就要求每种支援都用过且只用过一次,这里 有个陷阱就是必须用过一次 如果你打得太 顺,及用自动复活,那么对不起,拿不到这个 成就 建议玩家一开始就拿到二种支援, 之 后记得死一次就可以了

10 A

25 a

### **Ontonchable**

25 a

完成本任务时只用过一次自动复

和之前那个成就类似,只不过限定 用且只用过一次自动复活。没有难度

流程较长的任务。卓双打的分歧出现于一开 幢,单打时玩家首先是坐直升机用榴弹消灭地面 上的敌军。当随机打出 4 份文件之后。直升机会 降落到地面。玩家需要将 4 份文件全部收集起来。 双打时两人分别扮演空中榴弹方和地面收集方。 打出来的文件可以交由地面上的玩家收集。无论 单打还是双打。集齐 4 份文件之后再坐直升机到 个地点, 救出人质并带他坐上飞机就可以了

2 Siege

15 A

## 1 lights Out

15 a

以老兵(Veteran)难度打过本任务 ■ 推荐双打 本关难点主要集中于前 面,但只要将空中榴弹方设为老兵难度就没 事了。混过前半程就简单了, 营救人质的过 程中只要让低难度玩家顶着前面即可。我方 还有直升机帮忙。没有难度。惟一需要注意 的是带着人质从房间里脱出时敌人会先扔大 量手雷进来,如果冲太快就会被秒杀。单打 时要注意最后阶段有专门截杀人质的敌人。 光自己冲到直升机上是没用的

### Deer in the Headlights

45 A

在本任务中,连续用刀干掉5个被 眩晕的敌人。

本 DLC 中点数最高的一个成就, 不过难度很低,推荐单打,最低难度。当玩 家降落到地面上时, 注意观察一下就会发现, 敌兵被我方直升机的探照灯照中时会陷入眩 晕状态, 你的目标就是要连续用刀干掉5个 这样的敌人, 注意是连续 除了被探照灯照 中之后,被闪光弹命中的敌人也算在内,由 于玩家身上有4个闪光弹,所以只需刀掉一 个被探照灯弄晕的敌人就够数了



# A55

在8月28日推出的《质量效应3》新战役DLC"利维坦" (Leviathan)是继游戏首发时同步推出的"灰烬余生"(From Ash) 后推出的第二个战役 DLC, 售价 800MSP, 和首个战役 DLC一样, 本 DLC 集录着解开系列剧情谜团的重任,把玩家带入到了一个会触 及劉银河中最黑暗秘密的任务当中。在这个任务中,玩家将会和谢 帕德指挥官一起探索新的星系与任务地点,获得全新的武器与配件, 并发现一个与收割者起源有关的重大秘密,而这个秘密,将会变为 对抗收割者的重要力量

## DLC证解

非次 (A.C.的内容说:"快想油重" 要更秀丰富,排成特金 **为三洲不再的羞地上进行任务。并且有大量的影情对低与非高的常景**引 轉制:本DLO还提供证用把新的武器。调神全新冲锋机(SMG)相 作。两种全新重型手枪(+fonty-Pints)配件标一种全新夹击步枪(A 所得。如果玩家的耐心和好情心满足够满。那还能获得一个有趣的



装饰品放置在船长室中。量后。 在完成整个任务后,玩家还会 获得一定数量的战争资产和-项全新的额外能力。任务中的 战斗有一定的难度。建议玩家 在游戏后期才进行

## DLC剧情流程区略

在是有限工 [Closes, Trillyson]

哈克特上将的一封密信把我 指引到了布莱森博士位于神堡的 研究室 布莱森博士正在为联盟 进行一项绝密计划, 而这项计划 似平出现了一项能够改变我们与 收割者之间战争局面的巨大成果 博士的全名是加勒特·布莱森, 是极光特殊研究队 ( Task Force Aurora)的领导人, 但目前这个 队伍的几乎所有成员都在执行调 查任务,只博士与他的助手德里 克·哈德利 (Derex Hadley) 留 在了研究室

博士句我解释了极光特殊研 究队的行动目的,他们专门研究 任何智慧文明占老的传说 寓言 和床头故事, 想要找出收割者在 被我们所知前, 在这些文明当中 留下的蛛丝马迹 在收割者全面 入侵的现在,这个举动似乎有点 来得太迟, 但布莱森博士的研究 也有可能告诉我们收割者的真正 行动目的和他们的战术原理, 而 这两者对于联盟目前的作战大有 帮助, 更进一步地说, 我们甚至 有可能借助这些线索找到收割者 的弱点,来从根本上战胜他们

但在博士来得及详细向我解 释"利维坦",也就是他的重大发 现之前,他的助手突然带着一把 枪引进了实验室,一枪击中了布 莱森的左胸口 我把手中拿着的 文件夹当做临时的武器, 打掉了 哈德利手中的枪,制服了他 但

当 C-Sec 控制了现场后、被逮捕 的哈德利却辩称自己本身对博士 的死一无所知, 只觉得自己当时 身处在一个又冷又黑的地方,而 对于自己到底在那段时间做了什 么根本不清楚 更糟的是, 当我 提及至"利维坦"这个词时,他 风想要向我透露某些东西,突然 开始口吐胡宫, 然后晕了过去

看来我只能自己寻找这个所 谓"利维坦"的突破口了 前来 作为技术支援的EDI为我调取了 博士与哈克特上将的对话视频,在 博士的话中看来, 利维坦是一种强 大得能够杀死收割者的存在, 巴塔 利安人在 20 年前发现了一具收割者 的尸体, 他们隐瞒了这个事实, 似 乎打算用于自行研究, 但最终似乎 一无所获,而博士却从这个讯息中 察觉到了利维坦的存在 他向上将 请求额外的支援, 而我的队伍, 就 是上将口中的支援者 没想到最后 这个任务竟然直接落到了我的肩上



### 难点

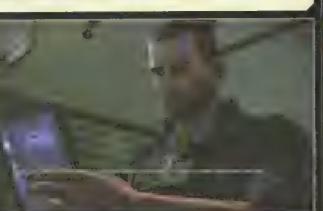
在助手关死博士后会有一次 需要及时触发的模范行动。在之 后的审问中则有一次需要及时制 己的需要来选择是否触发。



## 

在陷入昏迷前,助手哈德利 提到过某位名叫加诺 (Garneau) 的前线研究者发来了报告, 我在 报告上发现了两个事情、首先是 研究室中那个奇特的黑色圆球原 来是利维坦留下的古遗物,加诺 把它送到了这里让博士进行研究,

然后是加诺似乎找到了一个关于 利维坦的重要线索, 他正在前往 线索所指引的地方 遗憾的是. 他没有透露自己的目的地 EDI提 醒我,可以利用研究室中的各种 数据配合银河地图来锁定加诺的 目的地



#### 难点

这个任务有点让人想起侦探 小说。玩家需要操纵谢船德调查 研究室中的所有线索来确定自己 的下一个目的地。下文将列出研 究室中所有可调查的物品。研究 廬(龍河地图所在的房间)。 劃研 **院室 (房间顶部挂着蛇颈龙骨架 )** 起居室(位于二楼)和外花园(7 车停泊处。

主研究室可调查物品:傀儡

头颅(纯粹娱乐用)。普洛仙人道 物(银河地图右方展览柜处)。唯 **脑**(主研究室通往外花园的门的 右方。有两个点需要调查

耐研究室可谓遗物品: 视频 文件(走出主研究室通往副研究 点 1。加密文件(第二个调查点) "雪主"的碎片(副研究室通往外 花园的门的左边 )。PDA(走出3 研究室通往副研究室的走廊后的 (工作台不远处的墙壁上), 目击

marking biginted was

THE TABLE

居室的小圆桌上)。音频文件(起 20200

BENTHERS BEIN

OVERHAL RES ----

-------



其消失为止。收集到六 个相关信息后便可以3 信息。然后通过收回某 些信息来确认加诺的所 时便会进入下一阶段任

## 任务三:寻找加诺(Leviathan: Find Garneau)

通过反复对比在实验室中的 数据, 我们锁定了加诺的所在, 立 刻回到诺曼底号开始出发 加诺 所在的星团名为 Caleston Rift, 在 Aysur 星系中的小行星 Mahavid 上, 我们探测到了他的踪迹 令 人在意的是, 收割者似乎也追着 加诺的脚步而来,看来无论利维 坦到底是什么,它的存在都足以 令收割者感到威胁 那对我们来 说却是个好消息

消灭了外围的收割者, 我们 向着建设在小行星上的矿井内部

深入 这里连空气中都 透着 股诡异的气息. 矿井中的工作人员们似 乎对于收割者的入侵毫 不在意,对于我们的来 到,与其说是欢迎,侄 不如说是戒备 更令人 感到毛骨悚然的是, 似 乎所有人都只懂得用水平的声调 说话, 里面听不到 点感情成分

修好了损坏的电梯, 我们来 到了矿井的二楼,在一处被矿厂们 刻意封闭起来的房间中, 我找到了 加诺留下的语音文件, 他在这个小 行星矿井中找到了另一个利维坦的 古遗物,而那个遗物似乎非常危 险, 他想要向布莱森博士求援, 但 这个讯息没能发出。靠着加诺留下 的系统漏洞, 我们绕过了保安系 统. 见到了加诺——起码对方是这 么声称,但很快,我们发现跟我们



对话的并不是加诺。而是利维坦或 什么东西控制了一个矿工在与我们 对话! 它通过人体释放出一道冲击 波, 震碎玻璃夺路而逃

击败基地外的收割者, 我们在 矿井中的利维坦古遗物处找到了假 加诺, 但却只能眼睁睁地看着他 引爆炸药,和古遗物还有即将抓住 他的傀儡一起同归于尽 不过很快 我们便发现那躺在古遗物旁不远处 的尸体才是加诺。另外一个所谓的 加诺不过是利维坦操纵下的矿工而 已 随着占遗物被破坏。利维坦在 矿井中的精神控制也失效了, 矿工 们纷纷恢复了理智,令人感到唏嘘 和惊讶的是,他们竟然被控制了整 整十年 正如我们忧虑的, 利维坦 比我们想象中还要危险,而它展现 出来的能力, 却和我们所知道的收 惠者非常相似 在知道更多, 我不 愿意就此妄下定论, 而我们的新线 索, 见是加诺在被困于矿井中时曾 不停想要联系到的人,安,布莱森, 也就是布莱森波士的女儿 可是, 在找到她之前,我们面临着一个更 严峻的问题,如果利维坦的占遗物 就是他们用于控制人类的装置。那 目前上有一个如此危险的装置, 留 在了神堡中布莱森博士的研究室

#### 难点



如果玩家调查完整。無河地图 处会列出六个相关信息。分别是唯 剧者活动地点(Reaper Activities) 斯洛仙人遗物发掘地点(Protheam

with Element Zero )。雷克耐虫族活

IX

Ţī

犯罪发生递点(Blackout Crimes)

Sightings l。全部启动六个信息会 让银河地图上布满了星系地点。顺 家此时需要选择性地关闭无关的地

MAT. TYPE METAT IN T

To applicate the second

- Financia il Paris Ind

----

AND CALL PROPERTY AND ATT

Ritt是一个有可扫描物的思想。对 细的可扫描物位置如上图

无法打开的门。之后在一个有

放在椅子上的文件就可以获得进

DOT 2- T- 20 TH ST T1 20 AT 17 1

**△** ◆武器配件可以全型

遇到两个女妖和大量其他类型收 動者同时登場。歲木仍然是先見 决女妖再处理其他收割者。延

PARTAGRAM, MINES

100号为人口口用西面。 10.1

网络克里斯特洛克斯 网络克拉

ED. DESTRUCES. рави = продава Дат. - 27 = 1 = 1 = 1

BENEVALL - HERMAN

\*\*\*



REPORTO



我们回到神堡,靠着加诺留 下的数据成功地把利维坦古遗物 给封闭了起来, 过程有惊无险, 似乎这个装置在控制我们的心智 时需要长时间的影响, 而我们留 在研究室和矿井中的时候都太短, 利维坦只能通过间接的方法来阻 挠我们追寻它的踪迹 解决了最 紧迫的问题, 我们把注意力放在 了另一个问题上, 布莱森博士提 到过他的队伍前去寻找利维坦的 线索, 却没有告诉我们自己女儿 的去向,到底安,布莱森现在身 在何处? 我首先想到的是博士的 助手哈德利, 但就算古遗物被封 ,利了起来,那个年轻人还是处于 深度昏迷当中, 无去进行对话 退其求次, 我觉得答案应该还藏 在博士的研究室中

nn:

经过一番搜索, 我们发现安 在进入联盟服役后或为了博士的 助手之一,她领导着另外一支队 伍, 前往某个行星上挖掘有着利 维坦印记的遗迹 我们确认了她 乘搭的飞船和前往的星系, 但却 无从得知她到底在具体的哪一个 行星,看来,我们只能实地"考察" 一番了

来到 Pylos Nebula 星团, 我 们在 Zaherin 星系的 Namak 行星 上找到了安的行踪, 但这一次收 割者比我们先了一步, 开始朝着 建设在悬崖上的挖掘基地发起了 进攻 我们一路沿着被不断破坏 的挖掘平台朝着安所在的控制室 跑去,路上及少碰见收割者,甚 至还有报丧鸟在向我们发动袭击 等我们终于到达安身旁时,她已 经是整个调查队伍的惟一幸存者 了 虽然身体并没有受伤,但因 为长期接触利维坦的占遗物,安 还是受了影响, 当我们发现收割 者正在试图通过古遗物寻找利维 坦时,这个神秘的怪物竟然控制 了安, 还想要利用她的身体来阻 止收割者 情急之下, 我命令队 友毁灭了古遗物,解除了利维坦 的控制, 然后在蜂拥而至的收割 者中杀出了一条血路, 带着安逃 寫了 Namaki

### 难点

\*\*\*\*\*\* 文件(工作台上的圆筒状物品)。

C = S KS GENERAL

HAMILTON BE

REPART WHEN WA

挺萌的),显微镜(傀儡头颅旁), 利维坦古遗物(展览柜处)。

..... 究定通往外花园的门的右 序,这次只有一个调查点)

往副研究室的走廊右方门



副研究室可调查物品: 计划







资料(一开始副研究室中惟一可 以调查的物品)。石画(通往起图 室的楼梯下方 / 数据平板(副研 微镜(岩石穿)。 自击利维坦路线 图(夏徽镜旁的墙壁上以PDA(新 究室走廊旁的电脑桌上。。电脑荧 膳(泡脑桌上的第二个调查点。 名称会随着星示的内容而变化》 花园的门的左边!

博士个人通讯终境(起居室的农 柜顶上。调查后才正式进入本任

外花园可调查物品。无(飞 车可调查。但查清楚安的去向前

完整调查后可以获得两个数 据。分别在银河地图中营入蒙可

Pylos Nebula 星团也有几个 可扫描的位置。详细的可扫描物 位置如上图

降落在屋球后会在殖民地的 第一层退到几个食人属。消灭他

術的靈彈枪。乘到上层修好升降材 ■会有一个女妖出现。现场有不少 油桶。把她引到附近后引爆可以转

房屋在前走。金遇到两个破坏者在 远远地放冷静。最好忽略现场的具 他收割者优先干掉它们。之后再清

在巨兽和傀儡一同葵来。把矮人的 **傀儡驾给队友。专心和巨善周**章 场景空间狭窄。有大藏力的攻击手 殷量好赶紧用上。他要记得害用场 有福丧岛向玩家发动袭击。但其实

量后的战斗惟一的难点就是报 **顺上玩家可以在不被其攻击骚扰的** 专心对付它。注意场景中有大量的 情,前往不要贯然靠近。不然连续 爆炸的油桶加上電人的攻击可能:



结合 Namaki 上的壁画和收割 者的行动, 我们越发觉得利维坦 就是一个收割者,安推测它可能 是脱离了收割者的叛变者,靠着 控制人类的能力隐藏着自己的行 踪,而收割者追踪利维坦的目的

正"这个叛逆者,也或许有着我 们所不知道的原因, 但在我们进 行更多的推理前,我有一个糟糕 的消息要告诉安, 那就是她父亲 的死讯 相信我,这从来不是一 件容易的事情, 无论是告诉别人 则仍然无从猜测,或许是为了"修 他们亲人的死讯,又或是接受自



#### 己亲人离世的事实

回到神堡后, 我在研究室的 二楼找到了安, 她在自己父亲的 卧室中独自垂泪, 真遗憾我来的 这里并不是慰问她, 而是催促她 寻找利维坦的踪迹 收拾好心情, 安开始研究他父亲留下的物品, 基本上一无所获,但最后,她想 到了一个危险的主意 既然利维 坦已经能够控制她, 那通过启动 研究室中的利维坦古遗物, 并且 在她受到控制时追踪利维坦发出 的讯号便有可能找到这头怪物的

所在之地。

我们的确成功了,但为了不 让安受到太久的控制, 我没有坚 持让EDI一直追踪,而是在发 现了利维坦所在的星团后便让詹 姆士重新开启了屏障, 切断了利 维坦的控制。事不容迟, 我们立 刻乘着诺曼底号赶到了 Sigurd's Cradle 星团, 在搜索了这里的五 个星系后,终于找到了利维坦的 所在之地。一个银河深处最大的 秘密, 即将在我眼前被揭开!

#### 难点

在实验室一直和安对话就可 话。直到可以拿走主研究宣工作 动。如果玩家选择两次都触发。 可以直接锁定利集坦的所在地 旦如果不想要提升叛逆值或者不 想要对特安太残酷。那以赔过 突無上玩家也只需要在三个星系

间搜索就可以找利维坦所在的基 隋直接前往 Pai Tophat 显系的 2181 Despoina 行星扫描并受险。

Pai Topnet 星系位于 Sigurd's Cradie 量团。这个量团在游戏正 篇中就可以进入。但是当时只 Skepsis 和 Decoris 两个星系。如 果玩家已经搜索过这两个里系 **撒可以省下一点功夫。直接搜索** 三个新的星系即可。三个星系的 详细的可扫描物位置如下图





在2181 Despoina 行星上元素 会迎来 DLC 的最后一场战斗。难 度顧高、一开始玩家要尽快搜索场 最中的所有可调查物。然后迎击来 葵的傀儡、食人魔和巨兽。等柯提 思的飞车被脉冲击中坠落后。需要 立刻解决降落的掠夺者和食人履 支援柯提思。之后玩家会需要将能 派运输到两个能源注入点。还重一 旦停止注入。能源情就会下降。所 以在每次注入后都要第一时间跑回 柯提思处补充能源。期间场景中

## 新枪械与配件分析

### 武器名称: AT-12 Raider

SMG Recoil System

SMG High-Velocity Barrel
Ultralight Pistol materials

Pistol Cranial Trauma System

Assault Rifle Omni-Blade

提高冲锋岭射击墙度

让冲锋枪子弹拥有穿透性能,与加强威力的枪管冲 突,无法同时装备

海纸 唐 型 至 Mo 的 音 ■

提高重型手枪的爆头伤害,与加强威力的枪管冲突,无视同时装备

BERROOM

提高装备实出步岭时的万战伤害

#### 

果你尚未完善体验本 DLC 建议完成剧情后再观看

. . . . . . . . . . . . . . . .

## DLC剧情分析

"Leviatnan"这个词出自于圣经。 描述的是一种巨大的海中怪兽,因为本身属于流传很广的神话生物,造型 描述也是千奇百怪,总体来说,其形象一般是巨大的海蛇或类似的生物。 这次 DLC 使用了这个词通用译名作为标题,有许多网译使用了"巨兽" 这个翻译,我就此思考了好一段时间,最后决定还是使用"利维坦"这 个更准确的名称。一来我已经把收割 青中的特锐人变种傀儡翻译成了巨 善,再使用这个词作为 DLC 名称多 少有点误导。二来 DLC 中登场的利 维坦——也就是收割者的创造者种映 身上带着浓厚的奇幻气息,本身也的 确藏身在深海中,所以 Bioware 才会 选择了这个名字来作为它们的代号, 使用巨兽则丢失了韵味。综上所述 这就是本次 DLC 使用利维坦译名的 原因,但这也只是我一家之言,如果 读者们有不同的见解,欢迎来信与我 探讨

正知上文所说,这个DLC就 是关于收割者起源的故事,而且尽 儹 Bioware 因为本作结局的关系 而在编剧能力上各受质疑,但我还 是必须指出,起码在这个 DLC 中。 Bioware 的编剧们证明了他们讲故 事的能力是一点也没退步。此前这 个 DLC 就曾泄露过相关讯息。一定 让我认为这个 DLC 剧情是没什么悬 念的,可实际上在游戏中,我还是 被剧情勾起了好奇心。再怕我当时 以为自己知道最后谢帕德会发现的 是什么。却仍然对于故事将如何展 开,我又将如何了解到个中的细节 充满了期待。而且,由始至终,我 都从来没有想过这是一个关于收割 者起源的故事。直到利维坦在水底 下现身。意露出它作为有机生物的 特征,我才终于幡然醒情。这竟然 不是一个关于叛变收割者的故事 而是关于收割者到底是什么的故事

之后的事情,大家都知道了 人工智能考虑问题的方式与有机生物并不相同。因为里面缺乏情感因 兼又极其讲究效率,他们决定用一种扭曲的融合方式来达到保存生物 的目的。那就是把所有生物都融合 成一种由有机生命和无机生命混合 成的新生命。那就是日后的收割者 这就解释了为什么利维坦一开始会 被误认为是收割者,因为收割者就是利用利维坦们的身躯所构造的。 和其他有机种族所产生的傀儡一样。 被认为是收割者本体的这些巨大无机生物也不过是一种大型傀儡而已 被割者的情况。 他们的造出的人工智能。

收割者用这种方式"保存"了 当时宇宙中的所有智慧生命,但利 建坦们给收割者定义了一个太过。 技术的目标。生命是无穷无尽的。有 有无数的变化,想要保存所有着在 数十分,有一次次地等待着在 的智慧生命诞生。并将他们"保存的。 对自己的。为了加速这种过程。收 数者只有的。为了加速这种过程。收 数者或是重量的。为了加速这种过程。收 数者或是重量的。为了加速这种过程。收 数者或是重量了质量效应中继器,收 种量,来让宇宙文明的飞速地成长

于此同时,那些在收割中幸存下来的利维坦们躲藏着收割者的追騙,偷偷地宇宙中量黑暗的角落。他现在有着,而那三个出现在市场,就是这个古老的原的局面。他们通过被称为"碎片"的利维坦古遗物来探索外界,用自己的行政。但这一次,随着收割者来的行政。但这一次,随着他的到来,利维坦们不得不挺身作战,从而避免它们终将受到收割的命运。

通过收制者起源的故事。 Bioware 展示出了"(质量效应》系列"作为一个科幻游戏最反科学至上的一页,当我们放弃去思考与其他生命的共存之道,而把一切都积于平科技时,科学本身却会反过来,香罐我们。脱离了人性的思考,对技便会有可能成为一种极端冷酷力,使的灾难,而惟有以自身为根本进行深入的思考。我们才能最终找到属于自己的救赎和未来

景后,不得不捷一下本次 DLC 留下的小彩蛋。利维坦在传说中的造型非常多。而有许多描述非常类似于蛇颈龙,所以制作组在布莱森博士的研究室天花板上安置了一具蛇颈龙化石,也算是对本次 DLC 的一个巧妙的点题吧





ie (b)

F - 51 75 - 10 T T

本作之玩以冷门,主要是在其實情力度上輕有些不足,实际擊到游戏 最實現本作原本預想中要好。雖去機信《战争机器》的部分不提,似虚幻 引擎 3 打造的画面就有颇多亮点。当然,由于经验的问题,本作在操作上 并不変到。最期 BOSS 出场暗显重复。無罪可以為这些问题解决,被领本 作会成为一部更优秀的作品。

# 蒸绕指南

## 基本操作

	3. Ju
左摇杆	角色移动
右摇杆	旋转视角
×	装填子弹、按住为捡起武器
Υ	装填子弹
8	近身攻击
A	按住为奔跑,配合左摇杆为翻滚
В	抓取
RB	使用重力装置
	瞄准
RT	射击
+字键	选择武器
START	选项菜单
BACK	显于目标位置

## 重力系统

本作最为核心的要素当属重力核置(Gravink)系統,利用核装置、玩家可以随意更改敌人或者物品的重力。对着敌人使用后可以直接将其浮在空中,此时的敌人不会有掩体保护,在将准星瞄准对方后按业B可将敌人吸过来,玩家可以选择再次按RB抛出或者直接按B键发动终结技,是比较实用的速杀战术

本作最为核心的要素当属重 到后期可以按下右摇杆切换 力装置(Gravink)系统,利用 成加重状态,对着敌人使用可以 该装置、玩家可以随意更改敌人 直接令其趴倒在地,此外一些战 或者物品的重力 对着敌人使用 场上需要利用加重装置来使物品 后可以直接将其浮在空中,此时 落下

重力装置攻击范围有限,玩家必须对准敌人使用才能起到作用,发动时所,自耗的槽会缓缓恢复,随着游戏的推进,可使用次数也会有所提升



# 

## 序章 Inversion

"我曾是个幸运的家伙,我有女儿,妻子和幸福的家庭,然而现在,什么都没有了,几分钟后我就要死了,然而我就连痛苦都感觉不到……"

画面闪回几天前,使用机枪 台扫射柱子即可将对面的大楼轰 倒 "这些暴徒侵略我们,并夺走了我们的孩子,我们必须拯救他们"又是类似教学关卡的一场简单战斗,在这里玩家可以初次尝试重力系统与射击。接着画面将闪回一个月前的事发当日,逐步挖掘事件的真相

## 第一章 Vanguard down

"说过多少次了,我要回家一趟,今天是雷拉的生日。" 戴维斯不断向他的老搭档 LEO 解释道现在的戴维斯显然已经以家庭为重,如今所有事物在他面前都没有自己的女儿重要。然而就在与LEO 开车回家的路上,发生了令他们意想不到的事情,天地的重力发生了改变,大量全副武装的暴徒开始杀死平民

在这里的战斗比较简单,使 用手中的霰弹枪便能将敌人全部 杀完。对方使用的武器从未见过, 同时敌人还带来了能使一切失重 的神秘能力 结束巷子内的战斗后,进入停车场,在这里的战斗建议以蹲在掩体后射击为主。在上楼后可以将武器换成霰弹枪,以抵御不时出现的敌人。公寓内的敌人不多,大多数是单个出现,多利用掩体便不会有太大的难度,小心不时发生的摇晃即可

前行不久戴维斯遇到了妻子 卡尔拉。她已经奄奄一息,在将 找到女儿的重任托付给戴维斯后 静静地闭上了双眼,留下痛苦的 戴维斯跪在那里 然而就在此时, 戴维斯一行被突然出现的敌人俘



## 第 第 Laiged

在监狱中遇到了一位被新关进来的家伙,他是抵抗成员之一,他告诉戴维斯与 LEO 外面正有人准备发动抵抗计划来击溃这些外来入侵者,就在戴维斯询问女儿下落时,暴徒打断了他们的对话

在命令戴维斯他们干苦力的 时候,这群愚蠢的外星人居然将 引以为傲的重力装置借给了他们。 对着前方的障碍物按 RB 使用重力 装置将其浮起。通过后,来到另一场地,按下右摆杆切换成加重装置,将房顶轰塌。前行不久就能用重力装置将油罐浮起后,用按LB 抓取再丢出的方式破坏前方的石窟。突然出现的两个敌人用重力装置可以轻松消灭。前行不久找到武器后就是第一场与BOSS的战斗。



換載<mark>似色加重被量限对著它使用会令質智时</mark>等出行动。战胜 BOSS 后两人 你是被振荡。不过那个洞口智维了他将一丝希腊

## 第三章 Breakoul

二人被重新抓回牢房,不知 这位反抗军的成员从哪里搞到了 钥匙,他将帮助主角一行分散守 卫的注意力离开这里。对着大门 用钥匙将门打开,来到窗户处, 故方似乎并不怎么担心会有人逃 跑,窗户居然是开着的

逃出这里注意只要跟着 LEO 贴着掩体移动不要被发现就行了, 几场战斗即便在最高难度下躲在 掩体后面都可以保证不死 通过 平衡木后。在一个房间中会遇到 背着重力装置的敌人。对着这种 敌人使用霰弹枪,三枪内可以要 它的命。战斗结束后 LEO 找到了 失重装置,算是某种程度上缓解 了戴维斯的疼痛。这个场景中有 不少弹药,记得拿完后再走

下一场景的战斗可以靠在移动掩体后面边推进边打,模仿《战争机器》。躲在掩体后面的敌人可以直接使用重力装置把它们浮起来,由于目前重力装置还处在比较初级的阶段,所以不要滥用来到之前机械BOSS战的洞口处,便可逃出生天

## 第四章 Road Home

逃出敌人要塞, 戴维斯眼下 第一件事就是要马上踏上回家的 路、找到自己的女儿。回去后才 发现自己的家乡已经一片狼藉, 利用按 BACK 键的导航。前行至 障碍物处使用 RB 将障碍升起。从 旁边顺着这个障碍物来到楼上, 这里可以使用 RB+LB 的技巧近距 离攻击,将门踢开后,隔着掩体 将窗外的敌人射死。出去会遇到 狙击兵,不过他们的准星实在差 得可以。接着从楼梯上楼,对着 楼下的油桶射击可以直接将下面 的敌人炸死, 前行一段后会遇到 敌人的钻地机拔地而起、按十字 键的↑选择手雷直接将它们炸死 即可 接着进入楼中,来到之前 蓄拉的所在处

本以为可以找到女儿的,结果只是竹篮打水一场空,"蕾拉可能走掉了,也可能被敌人抓住了……"看着女儿的照片,回想起昔日的时光,戴维斯暗暗下定了决心,一定要找到自己的女儿

下一场景首先在地上能找到 一把狙击枪用来狙击下面的敌人, 一段时间后对方也会有狙击兵出 现。这里敌人的位置比较难判断, 普通难度主角挨两三发狙击枪就 死了, 面对两个狙击兵时建议按 RB用重力装置直接把他们浮到 空中,再慢慢消灭。最后会有一 个全副武装的机枪兵出现, 玩家 可以下去连丢手雷将其秒杀, 利 用重力装置可以让机枪兵倒下出 现较长时间的硬直。戴维斯随后 找到了两位反抗军人, 他们为自 由而战,并且邀戴维斯他们加入, 在戴维斯向他们打听自己女儿下 落时,对方的回答虽然激怒了他, 不过在冷静过后双方达成共识, 决定协同作战



## 第五章 Stream Pight

2 小时之后, 在前行的路上遭 遇大量敌军,这里的敌人大部分 都可以用重力装置将他们打到天 上慢慢解决 一段时间后敌方的 重型坦克出现, 坦克拥有超强的 火力, 探头时 可稍久便会被射死 在其出现后队友都会往右边的巷 子里跑,跟着他们冲进去,在这 里将包括在2楼出现的两个敌人 全部解决后就会发生队友开启旁 边门的剧情,如果动作大慢,坦 克车开过来会强制 GAME OVER, 所以动作要快 这边巷子里有不 少子弹, 可以多多利用

接下来的室内场景可以换成 霰弹枪。将 ) 踹开后用它来对付 敌人再合适不过了 在这里戴维 斯看到 "疑似女儿的尸体, 似乎 是个不好的预丁, 弃队发的劝说 T. 他才继续踏上了/J程

广场上的战斗敌人会用机枪台 天力压制, 我方, 川中同右方的蜃内,

利用室内掩护前行可以来到机枪台 侧面,解决掉控制的敌人后这个机 枪台就归玩家了 这里使用枪台的 部分与序章类似, 可以尽情扫射, 最后还会出现重型装甲兵, 同样瞄 准扫射就能干掉它

开始兵分两路前进, 戴维斯 和LEO在之后的几场战斗中会遭 到重力错位, 玩家可以利用等差 带来打角度在切掉重力前将暴露 的敌人 自灭 进入屋子后要小心 几个近身冲过来的敌人 隔着窗 户双击对面敌人时, 小心楼 "的 狙击手, 可以暂时将霰弹枪换成 狙击枪对付他们 开门后我们将 见到本关的BOSS



**《先表字傳頁在地上抽集》** ■ 手雷散布在各个掩体后面。 时玩家还要躲避 B000 帕帽弹道家 BOSS的榴弹打建编制 时间的第三年对BOSE 重导线为图 圖。維持的多皮肤是排門召到責任 順重亦能壓奪級擊时让它安静一会 南州独华市。 直示照射线机 4.7400

**非理府美俚全計何。 护理在旁边近** 现类似 QTE 的提示。順應能對計劃 去按下X即可炸掉它的外壳。顺道 体内的 BOSS 便会暴騰 溢开枪即可。他想之间100SF有损 种攻击方式,一种将车子扔触来都 另外一种则自己冲过期。曹刿这首 

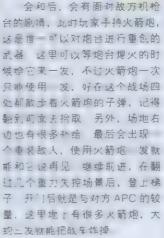
战 + 结束后戴维斯向敌人询 可女儿的下落, 之后我们的重力 装置会进行 次升级 利用重力 装置将地面上的物品浮起, 再使 用之前的抓取装置将油桶吸过来, 之后在将由桶砸向木棍处即可开 启道路 下一个场景会在失重状 态下前进, 利用 LB 的抓取功能

将碎石吸到手边。再将其发射后 击碎前方的障碍物继续前进 这 里都是在矢重状态下与敌人战斗, 可以将碎石抓取过来攻击敌人, 当然用子弹一点一点射击也是可 行的,将敌人逐一清除后本关也 随之结束



## 第六章 Road to Hell

步语机另一边, 班 1000 克斯 行人似乎遭到了 **新**烦, 戴维斯他们必须 加快步伐赶往 前往与 班克斯会和的路上没有 大大的难点, 注意几个 站在重力磁场内另一边 的狙击兵即可



掩护我方APC的战斗环节 敌人比较多,建议躲在掩体后面 稳扎稳打,持有火箭炮的敌人一 定要优先消灭,不然会对我方的 APC 造成威胁,向前方突进的过 程中会周至持盾牌的敌人,对付 这种敌人最好的方法就是用重力



装置直接将它浮起来,再按LB将 它吸过来按日直接处决。攻陷这 里后, 玩家的重力装置将再次获 得升级,这下可以控制更加具有 重量的物品

首先就需要利用刚学会的技 能,按RB将面前的汽车浮起。前 行不久便会遇到大量敌人驶来, 这里要利用重力装置将车子浮起, 之后按LB将车子吸到面前,这 样可以当做掩体一般的存在, 挡 住敌人的火力, 将车子扔出后更 是能降大批敌人直接秒杀。战斗 完后地上有敌人掉落的重机枪不 妨拿上。在坑道部分面对敌人的 机枪台时可以将汽车抓取后丢出 将炮台砸烂。之后场景都是重力 磁场下的战斗,利用之前我们拿 到的重机枪战斗的话会非常容易 最后部分拾取火箭炮,将这剩下 的一部敌方机体炸毁本关结束

## 

关卡一开始就会有大量敌人 与机枪台三同出现的情况, 用火 箭筒炸机枪台这种任务当然是交 给玩家了 在这个场景的右边就 能找到一个火箭炮,隔着掩体给 机枪台来一发吧 后面场景还会 有类似的情况,需要玩家冒着生 命危险, 前行到火箭炮附近拾取 后发射

所谓分久必合, 合久必分, 接下来反抗军小队又会分开行动, 不过这次会有班克斯跟着 在失 重场景向上翻跃,来到顶上,戴 维斯一个纵越居然将地形踩破了 … . 这下干脆变成单独行动 在 不远处又把狙击枪,由上至下将 敌人"偷袭"完毕后,走到发光 处,对着对面的多辆汽车使用 个重力装置,这样便可搭起桥梁 让 LEO 他们通过

前行不久我们会发现一名幸 存的小男孩彼得 他告诉戴维斯 远处的工厂内有大量的人类被俘 虏, 而戴维斯的女儿很可能就在 其中。班克斯借着保护彼得的名 义"缩"了。留下戴维斯和 LEO 前往驿站战斗

这里战斗大多没难度, 敌人 都可以用将他们浮在空中后吸过 来近战终结的方法杀掉。在最后 的大门前,需要使用重力装置将 车子浮起来后砸向大门处, 反复 扔多次后即可将门砸出空隙通过。

前行一段时间后, 遇到一位 被俘虏的贫民,显然他已经神智 不清, 甚至有些癫狂。话音刚落, 一个手持重型机枪全身武装的敌 人出现在戴维斯面前。此战应该 优先寻找掩体, LEO 会为玩家吸 引大部分火力, 在场地后方有两 个油罐,将油罐用重力装置浮起 后砸到对方身上可造成重创, 敌 人剩下的血量可以用手雷对付

**测定能能剂。排放剂剂实剂** · 一声音楽集歌曲表 一種植一 **医曲眼的对面,晚代群曲对此小林** 運輸計劃到準備。 医非环境后食有关 量數學於領集戶一種的調准推進 刺着他们生态性神经性性的。他自 力等重相的。唯華斯達納到于201 。此**从三定要利用非地积**制 #明 市兵排功與快二曲並玩來打 **東张剛塚地中横三杉磯洋村)南**第

**斯地位物源型斯斯岛利斯马斯科科科** 化血性周围的激火企都景理。此刻 能置浮起更奶肉撒人 平线注重 医联络神经用,近海林市平市政治 抗情况率。 地会共再泛的保护规律 施出來東谢斯鄉三能够只要幾何華 **斯林过期还有罪罪。而如此水图由** 



战斗完后两人的重力装置又将再一次升级。这次可以按下RS切换 成加重效果发射,并且追加一种保护罩能力。对着大门两边起重装置各 发射一次加重效果即可将大门开启 之后戴维斯找到了敌方钻地机的操 控装置, 利用该装置前往下一地点

## 第八章 Into the Depths

开场战斗可以先偷袭掉两个 正在工作的敌人。之后靠在轨道 掩体后面往前走, 在前方不远处 有油罐,用重力装置砸向正面的 多名敌人可以直接造成重创。不 远处的战斗要小心手营, 可以用 重力装置将敌人浮到空中解决。 对着大型箱子使用一次加重装置, 使得箱子落下后生成道路。滑轨 移动中的战斗可以多利用身后的 油桶扔向敌人

面对机枪台时, 这次我们需 要利用到之前学到的新能力、先 用加重装置对着上方的箱子发射, 这样箱子便可落下生成掩体。移 动到右边的集装箱后面,这里可 以用油桶将前方的障碍物砸烂、

炸药便会出现在玩家面前、只要 射击便可将这个机枪台摧毁。普 通难度下可以先用一个防护罩, 趁着炮台停火期间直接冲过去, 比较省事

在分开行动后,玩家需要掩 护LEO不被敌人杀死,用不远处 的机枪台对付敌人再合适不过了 在最后阶段与LEO会和前还会有 大量人类敌人向 LEO 袭来, 此时 如果手中无太好的武器大可直接 用一个重力装置将敌人浮在空中, 这样他们便不会对LEO造成威胁

没等一会儿, 之前的胖子朋 友又出来搅局。对付他和上次差 不多,不过这次有了重力加重装 置,可以直接将想要爬进场地的



"丧尸"敌人通 过"加重"使 它们落下平台 此次"丧尸" 敌人将装有自 爆装置、攻击 力更强。一定 要小心,多利 用奔跑和重力

#### 装置吧

电梯到站后又会有大量杂兵 涌入,这时直接用重力装置将他们 击碎即可, 不要试图近战, 引起的 自爆会重包玩家 接下来的失重战 场, 会有一种新型的敌人 Lurker s 出现,这种敌人擅长近战,会扑到 玩家身边,如果有一把霰弹枪会简 单许多 在敌人将玩家击出掩体外 后、会出现 QTE, 此时按对与否 将关系到敌我各自的死活 在这里 无重力穿越中还会遇到多个持热兵

器的杂兵。玩家可以在一个个掩体 间切换,缓缓移动,注意最后阶段 会有持火箭筒的敌人。即便躲在掩 体后仍有可能被炸死。一定要优先 解决掉.

在关卡的最后会遇到之前第 一章出现的 BOSS。此时由于敌 人们的注意力都不在主角一行人 身上, 大可使用重力装置外加武 器扫射的情况下轻松将其解决 战胜后从侧面的升降机降下,本

## 第九章 Enlightenment

初期会有拼命冲向玩家的敌人, 老规矩, RB+LB 震地解决掉, 前 行不远处便可遇到本关的 BOSS...

### **BOSS The Butcher**

**附领通常 \$688** 电电机电传流 **三人前走。我们听谈利用场地中却** 支援師 美次福油中还有大雅红色 油铺 用重方使量化它非上铁甲币 撒斯一种也是是有效的方法就是够 BGMS等油制加力是带有的车下票 

车子落下后正好砸到 BOSS 身上遭 成重创。即使没有砸到 BOSS,也 可以等车子落下后捡起来再丢向 BOSS。BOSS 的战斗手段与之前 **兼る津浦本相門。 仮乗追加丁** 

**电道:他似乎是他的事像他们可**能 **推到一把都长车走此册。他去通过** 电量崩歧罪 让次叩胖子律人的单 **催中血有医疗的角膜角膜内环床**样

**制得被他被**有一地小场景中是量值 制用评起被型将有规律人罪在重求 此外基果中的油桶可以有數人連續 准备 医骨柱 医多种

40.00

战斗结束后开门上楼。对着 上方吊着的箱子释放一个加重装 置使箱子落下生成平台。在面对 敌人多个炮台攻击时, 对着右上 方的集装箱使用加重装置便可使 它们生成一个个掩体、通过掩体 来到右边就能与这里的敌人展开 正面较量。如果手雷足够的话。 左右各扔几个手雷就能直接解决 问题。将上方的大型物件通过加 重装置落下后。便可对之前炮台

处的敌人发动进攻。这里的敌人 很多, 如果手雷扔过来来不及躲 避的情况下不如退到平台下面, 等一段时间后再战。最后阶段是 炮台扫射冲过来的敌人。没什么 太大难点(觉得振动手臂麻的可 以洗择关掉。敌人的战车也是可 以摧毁的, 会引发大爆炸杀伤敌 人。倒数结束后戴维斯与LEO离 开这里,本关结束



## 第十章 Reveal

开场不久便是失重状态下的 遭遇战, 其中还会遇到之前的双 刃敌人,这回他们有的带有自爆 装置, 玩家一定要优先解决

下一个房间继续与 Robot 的 较量, 在进入房间前可以在地上 找到一把发射多颗导弹的武器, 在战斗中场景还能找到3把,可 以重创 BOSS 除了这个武器外,

场景中浮起的爆炸装置也可以有 效的攻击 BOSS

在结束一场失重战后, 眼前 的一切让戴维斯和 LEO 都震惊了, 曾今生活的家园像一座座飞船的 圆顶一样 LEO 明显无法接受这 一切, 然而两人现在要做的, 只 能是想办法先找到戴维斯的女儿



## 第十一章 Red Sky

重新振作精神的戴维斯一行 在这里发现了被俘虏的人类,其 中包括小孩子在内。简直如地狱 一般的存在, 戴维斯的女儿会这 里吗? 先用重力装置浮起挡住路 的隨碍物, 在不远处会遇到大量 的敌人。使用由桶可以轻松全灭 这里的战斗都可以通过将敌人浮 起后抓过来处决的方式速杀,记 得远处高台上有持 RPG 的敌人、 后砸向门即可通过

需要优先杀死 战斗结束后对着 远处吊着的红色箱子使用加重装 置,将门打开继续前进

在这次的失重战中, 玩家很 可能面临缺乏子弹的问题, 最简 单的办去就是利用场掌中的由桶 来炸死敌人, 节省子弹 在系锁 的大门前。需要对这旁边的岩浆 使用一个失重装置,将岩浆浮起

#### BOSS战: Brute

这个 BOSS 看似实力很强。其 实知道方法后没有难度,本场战 斗主要利用岩浆中浮起的岩浆往 BOSS身上丟。玩家可以对着岩 浆发射浮起装置后再扔向 BOSS BOSS 的主要战斗方式为使用碳火 膿,喷火器在近距离情况下即使玩 此时要快速撤离,多移动。BOSS 还有一招导弹齐发威力不俗,要想 让 BOSS 老实点其实非常简单,重 接用加重装置就能特他打傷一段时 间。任玩家宰割

之后的门可以再次用岩浆破坏掉。也可以利用从 BOSS 手中拿到 的火焰喷射器将门烧开。这里的丧尸敌人也可以用火焰枪慢慢烧,还能 解个成就



炮台处用加重装置将箱 子放下来生成掩体, 此处有 大量杂兵于抗,需要,心应 付 在场景最右边可以找到 \_\_ 连发火箭筒用来对灯炮台。 最后大门前的桥也需要用加 重放下来

这里将是我们面对这种胖乎很 美國建的一场战斗。这是遭对非严 **海爆吸人服等单的办法就是不**等 跑,之后回头用加重装置等大范围 的敌人轰倒。BOSS 这次出鞭手帅 颁率快很多,见他站起来**顺押鞭子** 就用加重装置将他打趴下。之后用



**吹着领导他**。系纲会有支量前为刺影家冲过物。他影容对能要起快地 能中将体力恢复后再继续被呼,反复放出刺弄等。但是是自然 这场基本是打酱油的,新家罐房棚棚部

## 黄 Deja Vanguard

本关开始不久在左边可以找到火焰喷射器。用这个烧死丧尸敌人 会简单不少 前行不久就会遇到 BOSS 级的角色

这次战斗方法仍然是通过将熔 家浮起后扔到其身上。不过这次 BOSS火力明显猛了不少。除了重 机枪外。还有导弹连发。最要命的 是附不时的向玩家多次发射如重装 置将成素打倒在地。玩家倒下启不 医普金、排作量为单量再以制时等 业BOSS的行动 BOSS的血量 下降到一定程度是便全業升等机功 集上,此时强烈自众但入自进。

inicamania da subatan da subatan di Sara Canada da subatan di Sara Canada da Sara Canada da Sara Canada da Sar 能砂茶即用 电灭泉系统 80年3月 何宏途平衡主办非典。他能思维的 5060 计行动力式下算。 克里沙金 多出几位杂兵,不过由于前方柱子 植林多学已被激制。 医三碘 80% 用重力打倒变成了敌人的顺侧型 解决解弃所断地住室教师亦言

在前行的途中会遇到一个重装兵突然出现。此时应快速退回掩体 处,使用加重装置将其打倒后,他会将背后的弱点暴露出来,对着弱 占猛射即可



## 第十三章 Reversion

由于执女儿心切, 戴维斯与 LEO 最终被敌人抓到, 正在危急时刻, 班克斯率领部队杀到, 而戴维斯与 LEO 将负责去追击 Kiltehr, 两人即 将即来最终战斗

得时都对阿都像人的恶型机器。唯立到还是海道来源。可过是传教法 表而选的百店里各技制空表次辨准。对着一个里。光解淡排一术。则不能 一个其用火建慢推進河。 化蒸汽油 90% 6億的重人。下旬都在其中 都很低。速战速决即可

接下来进入失重环境中, 玩家需要等中间的激光退掉后再继续前 进,往前走前别忘了将远处的敌人杀死,子弹不够可以甲重力抓取场景 中的物品砸向敌人 移动到最接近友射装置的掩体后继续往下移动 后



期会在失重状态下遇到老朋友 Robot, 这次对付它最好的办法 就是用重力装置抓取近处的物 品砸它 注意其移动比较迅速, 算好提前量 后面还会遇到 个, 如法炮制 系接着就是最 终BOSS 放了

原典 8038 库身接付金能用。 华第一个孙护摩吃饭。我家年开始 用武器将其防护犀削弱到一定程度 后。BOSS 便会跑到场中央对着那 个大球开始吸收,玩家此时需要对 中间的大球攻击。除了子弹外。还 **再以抓取局限的小屯行撤往中海碰 繼鴻繼繼伤害**后会有放大收缩的效 順、多次東北地功局 8088 快餐制 御槽的仪式便会失败,如果时间内 激體对中间的球造成重创、BOSS 便会将防御槽补充满。玩家在平时

攻击的时候需要注意掩体是否处于 對地技施。李清慎中中確体金澤州 具潮二击拳派的放射。特别打掉灌 8088 同样会继续有死家业功。 4 于此时没有时间限制。建藏他源 个加重装置中的防护槽,之后往绿 她边上放有大量武器装置的地方跑。 特武器补充完毕后再次对 BOSS 的 防护罩展并进攻。之后的战斗方式 与之前相同,反复几个回合即可将 防护罩打掉,没有防护罩的情况下 騰終 BOSS 根本不堪一击



在人类终于赢得战争的胜利 后, 戴维斯始终没有找到自己的 女儿,而然随着 LEO 的一段回忆... 所有的一切揭开了,原来早在之 前他们越狱回家时, LEO 就看到

了戴维斯的女儿已经死在了家中, 只是他不忍心将这个残酷的实时 告诉他 也许只有这样,才能让 他的搭档燃气一丝的希望吧……

由于本作有不少的在线成就。 奕杯,难度还是有的,由于游戏难 度不低。一些网战挑战比较麻烦 建议打一遍简单难度再打最高难度 过程中把需要积累的杀敌成就拿了 最后补齐网战成就,还好本作没有 收集要素。下面列出一些难点成就 奖杯的获得方法

收集类的成就,比如 使用 **美重装置扔 50 个敌人。"使用失** 张波是林甫 人们则安守洲,原独非

回来按B处决、完成50次。 都可以在关卡 CAGED 的检查点 GRAVLINK BATTLE 制。这个种意 点一开始左边就会有两个敌人。玩 庫樓職成就的指定方法杀死敌人局 重新读取检查点反复即可。其中"免 借爆炸杀死 100 人"的成就可以等 战斗开始后,直接对着左边的红棚 使用失重装置。接着往幂两个致人 哪里扔便可,注意如果速度慢了对 方会将油桶打爆

### 艾就数量

作度

在线成就点数

全成就所需时间

有误会错过的成就

**Grappler** 

有无影响成就获得的秘籍

有无成就BUG

**法群要求** 

哉

## Teamster

1000点 50个

最少80小时

\*\*\*

445点

无

无

15 A

从敌人手中获得重力装 在多人模式中的一场团 队致 (Team Deathmatch)模式

中获胜

Mats Assault Brethal 15 a

在多人模式中的 场袭 走战 (Assa): )模式中获胜

Master Blaster 50 a

 $25 \, \text{M}$ 

解锁断有多人模式武器

Fleats Don't far Min how 50 at

解锁所有多人模式挑

Man of Mayhem 50 a

**TILL** 成的年至社 Lamird Grav 1 mmander 等级

Suforcer 25 A

M战中到达 G d Grav Maior Rank 等级

Soldier 15 a

医抗 网络中美达 Bronze Grav Cartan 等級

**Half Sack** 

网战中到达 Silver Grav Sergen 等级

5 4

5 A

fri Designer

次 变网战中角色的外

Rold Star

10 4

在多人模式中的生列战 (Deanmain)模式中获得第 名

📰 Snot me Bro!

Ja

与朋友合作的情况下故 事模:中台力越过 个障碍

Dude Bro!

5 A

任整难度下与朋友合作 通过关

Burn 11 Down

25 5

任意难度工使用 Lavagun 烧死 25 个敌人

All Op in Them Gots 25 a

任會难度下使用 Sratgurd 霰弹枪 1字死 25 个敌人 这个成就可以选择在 章 节 ROAD HOME 的 检 查 点 BAZAAR BATTLE 来席



使用重力装置在合作模 式下将一个敌人的尸体丢向你的 队友

Brotastic!

5 A

(20) 合作模式下救活一个倒 下的队友

I'm About to Blow 25 🛦

第144 使用爆炸物品杀死 10C 个敌人(手雷、油桶、火箭炮均可)

Actually Vierglaness Ass. 16 a.

五次成功摆脱 Lurker's 的攻击

Lurker s 就是在失重冰 态下遇到的手持双刃的敌人。游戏 中如果被Lurkers攻击到掩体外 围,便有可能引发 Lurker s 过来 进攻的QTE, 累计反复按对5次

- Invesome

30 a

使用重力装置一次杀死 5个敌人

章节 Road to Hell 的检 查点 Broken Highway 开始跟着 坦克走,不一会儿就会遇到大量的 敌人,这里先用重力装置将车子往 敌人身上砸,解决掉一批后就会有 大量的持盾敌人往你面前冲、正好 有5个 此时拿辆车到面前当护盾, 等5个都到范围内后,将车子扔 出去砸死5个,成就解了

Threeseme

20 A

使用重力装置一次杀死 3个敌人

🧱 William Tell Routine 🏻 🥫 🛦

射掉 100 个敌人的头盔 选择章节 VANGUARD DOWN 的检查点 BACKYARD, 这 关对面一来就有个戴头盔的敌人, 把它的头盔打掉后再读取检查点 即可

😭 Aravimk Gangsta 25 🛦

使用重力装置丢50个 敌人。

Gravlink Hustler 15 &

使用重力装置丢30个 敌人

Gravink Thug

使用重力装置丢 15 个 敌人

High G Champ

W a

通过加重装置使用50 次终结技

an Hugh & Amateur

直通過 通过加重装置使用 1C 次终结技

Low & Champ

20点

神点

通过浮力装置使用50 次终结技

Low & Amateur

通过深力装置使用 10 次终结技

Meatheads

任意难度下与朋友合作 通关

Rock Harti

/设点

在 High Grav ty 难度下 通关

Normal Guy

領点

在 Normal Gravity 难度 下通关

Easy Going

在 Low Gravity 难度下 通关

原情中战胜 BOSS 后自

然获得

Meet Your Master 15 A

The Collector

剧情中战胜 BOSS 后自 然获得

📆 The Great Destroyer 🚻 🙇

都有一般胜 BOSS 后自 然获得

The Tin Man

制点

制情中战胜 BOSS 后自 外获得

Chapter Thrieen 16 a

故事模式过关后必然获

Kill Chapter Twelve

故事模式过关后必然获 -

XI Chapter Eleven

(1) 故事模式过关后必然获 得

10 A

10 4

10点

影点

10 A

故事模式过关后必然获 得

IX Chapter Hine

故事模式过关后必然获

viii Chapter Eight

故事模式过关后必然获 得

VII Chapter Seven

故事模式过关后必然获 得

vi Chapter Six

**加工** 故事模式过关后必然获 得

V Chapter Five

故事模式过关后必然获 得

Chapter Four

故事模式过关后必然获

Chapter Three 10 A

**被表现** 故事模式过关后必然获 得

U Chapter Two

故事模式过关后必然获 得

Chapter One

故事模式过关后必然获

# 震義強強運動

## -Windows Phone简介

Windows Phone 7



如今在中国。iPhone 和安卓就是大部分人限中智能手机 的代名词。相信不少人(包括 X360 玩家)都对同属智能手机 陈贯的WP 平机知之基少 WP 手机虽然起步较晚,影响力有 懒,但随着微软在这方面的懒, 人人。非得上是前程似等。 从市场调研机构公布的数字来 场占有率和iOS 相比,差距另 有几个百分点。考虑到 2012 年 WP 平机才正式进入中国市场。 这个数字可以说是相当令人振 育的。而对于 X360 玩家而言。 WP 手机是值得大家去研究和 使用的,因为 WP 手机和 X360 一样。同属于 Xbox LIVE 领域 玩家设定档是完全共通的。惟 著这次"软组织"改版的机会, 就为大家介绍一下 WP 手机的 相关知识



## 什么是Windows Phone

简单地说,Windows Phone 是微软开发的智能手机操作系统,它集 Xbox LIVE、Zune、IE、Outlook Office、MSN、等多项微软的标片性服务于一身,为用户带来了不同于 OS 和安卓的用户体验。任何手机厂商只要向微软购买了授权,均可以开发采用Windows Phone 操作系统的手机,也就是WP手机

WP 手机于 2010年10月21日在欧洲、新加坡、大洋洲多地首发,同年11月8日在美国、加拿大发行,2011年第一季度登陆亚洲,2012年3月21日正式进入中国大陆

WP 手机采用了名为 Metro 的用户界面,如今这一功能已经被应用于X360、Windows 8 等多个领域,成为了

微软产品的标志之 Metro 界面的特征是有许多正方形 长方形 医形 ,这被特力 动 查 竞 砖 ( 、ve Tes ) X sot 玩家对 Metro = 定不会感到 所生、不过微软正在考虑改掉 Metro 这个名字 以回避一些版权上的麻烦

WP手机的第一个版本名为Wndows Phone 7、初始版本号为707004 Wndows Phone 7 自推出从来已经经过了多次大的更新,在今年年底将正式进化为Wndrws Phone 8 但需要注意的是现有 WP7手机全部都不能更新至 4 ndrws Phone 8 形式 Wndrws Phone 8 的特色



## WP游戏

粉去可以随时上 XDC、L VE 以外,WP 陈戏无疑是最吸引 X36 ) 玩家的地方 WP 陈戏数量繁多,IOS 和安卓于的热。" 节戏文多都有移植,而且不少都对豆做新的领航系统。玩像玩 WP 萨戏时所获得的成就,全部可以正常继承到自己的帐户之中 WP 手机游戏的成就受定与早期的 XBLA 养戏比较接近,即免费陈珑为 50 点成就,普通着 XBLA 游戏的或就占数提高至 400点,这一设定已经成为 WF 游戏的独特风格

需要主意的星,并不是所有的 WP 角效都支持或關系統,惟有產動 面上初明了 XDOX 、vE 的游戏才支 持成就系統 文中如无说明,均指此 类游戏 另外有部分应用程序也有XD、LVE 字样,不过没有成就 在挑选放戏时玩家除了注意观察封面上方是否有白食黑字的 XDOX LIVE 标志以外,还可以在卖场中直接选择XDOX、VE 分类来筛选 从 o 月底的《Snout lup》开始,WP 游戏启用了全新的绿色标志,具体力绿底白字的XBOX WINDOWS PHONE,可谓更加醒目

和 XB、A 游戏一样,所有的 NP 府戏都提供了免费的试玩版、玩家可以在体验之后决定是否购买正式版。 中有正式版阵戏才能获得成就 NP 游 欢中也有部分支持联机功能、不过和 X360 不同的是,即使不是金会员,玩 家也可以享受联机功能



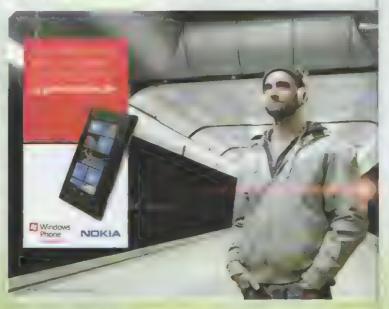
## **Xbox LIVE**

WP手机只允许单账户登录。玩 家需要 Xbox LIVE 账户登录。如果 玩家之前在玩 X360 游戏或 Game for Windows 游戏时注册过Xbox LIVE 账户,可以用老账户直接登录, 而且所有资料均是共通的。这便是 WP 手机对 X360 玩家来说最具吸引 力的一点。所谓的资料共通,包括 成就、好友、短讯、设定档内容 游戏列表等等一切的一切,而且玩 家可以用同一账户同时在 WP 手机 和 X360 上登录 Xbox LIVE。如此一 来, 玩家可以在 WP 手机上完成添加 / 删除好友、收发短讯、修改设定档 内容等功能。而且 WP 手机上还有对 应 Xbox LIVE 的游戏, 玩家在玩这

些游戏时所获得的成就,同样可以计 人自己设定档的成就之中 WP 手机 对于 4360 玩家来说,便是如虎赤翼 般的存在

需要注意的是、由于微软从未在中国大陆开展过XDOX LIVE 服务,因此如果你使用中国大陆账户的话将无法使用 Xbox LIVE 功能。基于同样的理由,大陆行货 WP7 手机屏蔽了 Xbox LIVE 功能,不过一般来说只要使用非中国大陆账户登陆后会解除对 Xbox LIVE 功能的屏蔽,不影响正常使用

最新更新:8月底,Xbox官网已经升通了对中国大陆的服务,但目前还没有卖场。



## 0.

## 账户选择

正在阅读这本专辑的人相信都是早已在 X360 上拥有 Xbox LIVE 账户的玩家,对于选择哪个服这一条应该是不用想太多的。毕竟绝大部分人都是想继承自己的主账户吧。由于 WP 手机全部只允许单账户登录,因此玩家一旦用自己的账户与 WP 手机绑定之后就无法更改,除非是初始化,但如此一来大部分手机内容都会消失。这也意味着玩家不能像 X360 那样玩到不同服的内容。

不过对于 WP 手机来说,不同服之间卖场的差别并不大。以中国玩家选择最多的美 日 孝服为使,截上到 2C12 年 8 月底,美服有 128 款对核Xbox LIVE 的游戏和应用程序, 孝服也是 128 款,日服是 125 款,其间的区别很小。玩家无论选择哪个服,都不至于杯具

当然, 选择不同服还有一个比较

重要的因素。 那就是付款方式。目前 WP 卖场不支持除 了信用卡之外 的任何性款方



式,敬连 MS 声数地不一 可真微软也没有发行过供 WP 手机实场使用的点长 免换码,所以玩家在当前阶段只能使用信用卡 不过好自息是 MP 卖场对信用卡的要求远不及 X360 那么严格,笔者使用的招商银行信用卡(金卡)即可正常在日服、港服、美服上使用。在今年年初微软曾表示会尽快让 WP 卖场支持 MS 由数自费,不过如今 2012 年已经过了 23 迁不见动静,关于微软取消 MS 点数的传闻倒是不绝于耳,看来只能静观其变了

## 0

## 说明与建议

在 开始介绍 WP 游戏之前,笔者有几条说明与建议想与大家分享

- 目前电面上所有的 WP1 手机 均元 未升級到 WP8 系统、如果你依然 还是想买,那么推荐买一些价格相对 便宜的手机作为过渡

·玩 WP 牌戏时不在在离线打成款的可见。解除成就的时间截是

D:部分WP游戏需要玩家连在 Xbox LIVE上时才能拿成就,否则即 使满足条件也不能获得成就。这样的 游戏虽然不多,但确实存在,而且也 不乏成就神作。因此建设玩家在有 3G 和 WiFi 的情况进行游戏

## WP游戏推荐

#### XBOX FIVE



### 小刺猬前进 Mush

本作是一款達合文性和 低齡玩家的动作游戏。表表 達过反特、製品、基另等动 作来让小剪獨呈現出不同的 表情、利用不同的表情可以 確解迷觀錯誤剪述。整体风 格清新怡人、非常治愈

## XBOX LIVE



### 最终幻想 Final Fantasy

1987 年 受场的 RPG 名作。《FF》系示》的录点 处P 板收录了包括中文在内的 多国语言。并追加了之前移

## XBOX LIVE



## Max & the Magic Marker

风廉各大平台的优条作 是。这是一章与众不同的 2D 横脸过关游戏,观察要控制 魔笔画出各种合适的物体采 思助麦克斯过光。游戏不仅 阮起来轻松有趣,而且隐藏 圣集也非常丰富。

## **XBOX LIVE**



### 职业狙击手 Comtract Killer

玩家要化身为一名条手。 等目标是一组条。 新戏收录了 17 个主线任务和丰富的支 性任务。 利用完成任务拿到 的金钱可以购买更多更好的 准备。 爱场枪械数量超过 20 申、游戏本体免费,道具收费

## XBOX LIVE



## Breeze

管经联集的建立开发。 定。就家要利用强风来控制 小花达到等点。支持触摄和 国力黑应两种操作方式。是 处一提有60个关节。分为 春夏秋冬間个主题。游戏国 高美丽,香乐动斯,风格清新 而且完全免费

### XBOX LIVE



### 坍塌 COLLAPSE

比较传统的消除类游戏。 通过触模操作系 方块。形成是 性效果。之所以推荐本作乃 是因为本作是 WP 游戏中的 第一成 戴神作。只要 15 分 持回可拿到 200 点成素。保

## XBOX LIVE



## 玩具兵团 新兵训练营 Toy Soldiers:Boot Camp

事名 XBLA 夢 戏的 WP 随。不过与之前作品不同的 量、WP 配量由三个逐年游 戏组成的小合集。和斯防是 阿回事。虽然玩法简单。强 是考虑到低声的事件。以及 小时即可全成就。还是值 得一试的。

### **XBOX LIVE**



### 外星收割者 The Harvest

曾经被称为WP游戏第一颗占大作。这是一个科幻 背景的射击游戏、采用了钢 45 度 3D 视角。游戏无论是 画面还是操作都非常出色。 整个游戏过程一(画面) 达不愧是 WP 上词

## CODX DX



### 枪火兄弟 Gun Bres

经臭游戏移模器。游戏采用特视点进行。元家操控 虚拟模杆控制两名延男去用 杀外是人。游戏耐玩度很高。 随着玩家武器的加强。最人 也会大幅强化。游戏同样是 F2P 游戏。本体免费。道具 收费。

## XBOX LIVE



## 扫雷 Minesweeper

馬森世界上遊机量量 高的游戏、WP遊以完全免 费的形式推出。WP版和 Windows版相比。加入了升 级和技能的设定。利用技能 同以实现教命、探测等神奇 的效果。令老游戏又集发了 青春



# 轻松愉快捞点数



# 如何利用Bing Rewards来赚取MSP

想完全体验 Xbox LIVE 的乐趣, 大把的 MSP( 即模软点数 )是不可少的 黃今迪个世道,不仅完整游戏赛 MSR/ 就達 Db鄉/ 玩家头像。生體也各有 **协调,直然也有完全免费的内容,但相比北下实在太少了。何于非学生来说**。 他吃使用客张游戏已经很伤游戏费了一种果还要买 DLB 神马的耶真得天灵 吃泡面了。何对于一些已经走进社会的苹果来说,但信有了超定能入。 MSP·由米基那么简单就能买到的。加果不幸买到黑卡说不定还有他自身 核的复数。这个时候,你就能要用用ing Pinnands 來應來 MSP Til

## 关于 Bing 和 Bing Rewards

Bing 是由微软推出的搜索引擎。 在中國大陆的译名为必应。在台灣 地区被称为缤纷。Bing 是当今量好 的搜索引擎之一。 虽然和 GOOGLE 仍有差距,包部分功能有过之而无 不及。Bing 的主域名是 Bing.com。

Bing Rewards 直接翻译过来就 E Bing 奖励,这是微软为了鼓励用 户使用 Bing 而出台的优惠政策。简



草地说。玩家只要多利用 Bing 完成 搜索。就可以拿到一定的 Bing 点数。 而当 Bing 点数累计到一定程度后就 可以兑换奖励。在可以兑换的奖励 中,包括了SKYPE、Xbox LIVE、 AMAZON、HULU等多家全美知名 服务商的内容。而对于中国玩家来 说最实用的便是兑换 MSP

利用 Bing Rewards 来兑换 MSP 的缺点是速度较慢。因为每天 获得的 Bing 点数是有上量的。但是 好处同样不少。量大的好处便在于 整个过程完全免费。不需要额外支 出。另外利用 Bing Rewards 换来的 MSP 兑换码适用于全服账户。对于 那些买不到特定地区点卡的玩家来 说十分有用。

## 如何加入 Bing Rewards

nd, joke takene kan be 户的朋友发来的邀请链接。之后会出现如图所示的画面



▲点击盖色的 Join Now 接往

a 面对層為基础。选择 I Accept





A III S Your Bing Rewards account is had

LALENDA DE TRANS **三左部分费事和地区展示了**第4。

整个注册则对推测则则则 ■P完成(请用代理或 VPN)。 完成之后則不受此限

语"将区域设定改为 话"。进入设置的方法是点击 Bing Rewards 界面右上角的齿轮标记

3. 使用的 Windows LIVE ID 符 合规定。笔者测试的结果是美、日 粹、德服的账户均可。 使罗斯服账 户则不行

如果出現 "Unable to complete your request" 提示,说明以上3点 没有做到,请仔细检查

从注册过程不难看出,刷 Bing Rewards 其实是用不着 X360 的 这也是为何如今有不少非 X360 玩 家也在 Bing 奋战的原则。《美》

同时也是升格为银会员的必要条 件, 建设在注册当天就全部完成 而 Your Offers 这 大类才是赚 Bina与数的主力

进入Your Otters, 你会看 到由一个个方格表示的任务,每 个任务的说明中都有注明完成后 获得的点数, 玩家要做的就是完 成这些任务 虽然任务数量众 多、而且每隔 24 小时就会更新一 次(部分任务更新时间短于24) B1 )。但完成方法非常简单, 花不 了太多时间。下面就简单介绍一 下任务的分类

1. 直接点击类。这种任务占 了所有任务的绝大部分,只要点 击一下任务方格就会自动完成。

2 社交类 这部分任务要麻 烦一点, Refer-A-Friend 任务 需要有人通过你的推荐链接注册 为 Bing Rewards 才能拿到点数, Encapack 相关的任务则要求研

Bing Rewards 账户也有被

BAN 的可能, 当然其后果不会是

电脑不能上网这么严重,只不过

是玩家的 Bing Rewards 账户无

效 点数作废而已 不过即使是

这样, 也是比较麻烦的, 那么如

至今也没有公布 Bing Rewards

医白被 BAN 的原因,但从用户

Bing点数。比如你在同一台电脑

上登录四五个账户, 这就有可能

被BAN掉。建议是每个设备上

只使用一个账户,例如家庭电脑、

公司海峡 智能下利 高江本州

早年日子"生工"。1777年来,

的反应来看。不外乎以下几点。

和 X360 被 BAN 一样, 微软

1. 同一设备上登录多账户刷

何才能避免呢?

家拥有 Facebook 账号才能完成。 不过此类任务所占比例较小,嫌 麻烦的人不去完成也可以

3 每日搜索 这才是真正的 大头, Bing 会要求你在 24 小时 内利用 B.ng 进行一定次数的搜 索, 然后每成功搜索2~3次就 可以换取 1点 Bing 点数。注意每 日搜索的点数是不会累计的,如 果玩家在24小时没能拿完全部点 数、那么剩余的点数在第二天的 每日搜索任务出现后就会自动消



以同时刷 4 个账户, 已经很值了

断为恶意刷 Bing 点数的情况有

很多。比如在短时间内进行大量

搜索 搜索无意义的大段字词等

等,这就要求玩家在使用每日搜

X360 上兑换 MSP一样, 在用

Bing 点数兑换奖励时, 微软也

会要求玩家输入地址等有效信

息,如果玩家乱填就有可能导致

被BAN。不过这一点其实是不

用担心的。你只需 GOOGLE 一

个你账户所在地的有效地址并填

上去就可以了,基本上只要不是

AAAARBBP 这种 看就們的地

3. 采用无效地址。和在

索时要特别小心

2 恶意刷 Bing 点数 被判

## Bing Rewards 之旅

当你成功,注册后,在搜索栏下面,你会看到6个选项,下面针别解 说一下:

DASHBOARD: 主界面, 会直观 地显示当前等待完成的任务 玩 家级别、累计获得点数等等资料 TOURS:最主要的一个选项. 这 里每天会更新不同的任务, 市成 之后就能拿到不同的 Bing 点数 REDEEM: 利用获得的 Bing 点 数来兑换各种奖励,除了 MSP 外 还有很多好东东

STATUS:显示当前的用户等级



ACCOUT: 显示及修改用户账户

Bing Rewards 用户有 3 个等级,分别是普通会员 银会号和金会员 玩家刚,注册时为普通会员,满足一定条件后就能升级

#### 升格条件

- 1 完成 Welcome to Rewards tour 的全部内容
- 2. 完成 Welcome to Bing tour 的 全部内容
- 3. 任意选择一个兑换目标
- 4. 累计获得 200 点 Bing 点数.

#### 奖勵

- 1.50 点 Bing 点数 (仅限一次)。
- 2 邀请好友时获得的 Bing 点数增

#### 升格条件

- 1. 至少已兑换过一次Bing Rewards
- 2. 累计获得 750 点 Bing 点数
- 3. 在一个月内累计进行 150 次有 效搜索, 且平均每天 20 次

- 1. 兑换 MPS 所需的 Bing 点数减
- 2. 兑换 Xbox LIVE 金会员所需的 Bing 点数减少 5%。
- 3. 兑换其他 Bing Rewards 所需

大的点数来源,不过这个部分也 是比较耗时的, 而且乱来的话是 有可能被BAN的。对于新手来说, 一开始有可能遇到每天 44 点的 特殊奖励, 但这要求玩家至少搜

如上所述,每日搜索才是最

答案是利用关联搜索。笔者 行文时正值美国网球公开赛之 际。下面就以搜索 US I PEN 力

例进行说明。首先是在 Bing 的 搜索栏中键入 US OPEN, 然后 回车,这样就会跳出一大堆内容, 同时注意看到右边, 你会看到 RELATED SEARCHES 的选项, | 下面有一堆关键词如 US OPEN 2012 TENNIS, US OPEN LIVE. GOLF US OPEN 等等。只要点 击任一关键词, 就会开始新的搜 索,同时出现新的关键词。如此 反复,即今快速完成 次次搜索

选择TOUR后即可开始任! Welcome和Bing Explore Tour

素88次才能拿到。如何才能快 | 速完成这一任务呢?

务,所有任务分为三大类。其中:这两大类的任务均只能执行一次,

随着 Hacker 对 X360 起来 越熟悉,相关的软件也开发的 越来越赤金与成熟。当它成熟 之后又会难以我到新期意。导 是Hacker们在X360上开始玩 起了跨界。如今自制规能通过刷 RGLoader 系统来获得 XDK 分 能有的功能,XDK也可以通过刷 Fusion来获得自制机的特性。就 達几平万年不变的 Dashlaunch 都有了新界面。



## 现设的5月至扩系统自由区别

olegicustististististististististististististis			MANAGER AND STREET OF THE STREET		
系统	自制 FBT 系统	自制 FBT 系统	RGLoader 系统	XDK 专用	零售机系统
设定档	与零售机通用	与零售机通用	任意	XDK 专用	
系统升级	科繁琐	<b>柏繁琐</b>	稍繁琐	简单	简单
系统降级	一一一一	简单	简单	繁琐	繁琐且有限制
使用的硬盘	无限制	无限制	无限制	无限制	专用硬盘
锁区的游戏	支持	支持	支持	支持	不支持
光盘直接游戏	支持	支持	支持	不支持	支持
XEX 格式免盘	支持	支持	支持	支持	不支持
GOD 包免盘	支持	支持	支持	不支持	不支持
LIVE 网络	普通 LIVE(会被 BAN)	普通 LIVE(会被 BAN)	屏蔽 PN	XDK 专用 PN 网络	普通 LIVE
戴图	支持	支持	支持	支持	不支持
录像	不支持	不支持	支持	支持	不支持
Dash launch	支持	支持	不支持	不支持_	不支持
模拟器	支持	支持	支持	支持	不支持
金手指	支持	支持	支持	支持	不支持
支持开发工具	部分功能	部分功能	支持	支持	不支持
调试建立游戏	不支持	不支持	支持	支持	不支持
完整的內存编辑	不支持	不支持	支持	支持	不支持
破解方式	SMC 破解	脉冲破解	基于自制机破解	原生支持	光驱

是破解方式不同而已。一般这两种 XBR. 严格来说这种说法并不正确

由表中可以看出。JTAG与 主机一般都统称为自制机 笔者注 XBR系统已经于8955系统之后不 RGH 在主机使用上没有区别,只 意到有些读者朋友喜欢称自制机为 再更新,而且此系统仅仅只有 JTAG 就是俗称的全民自制机 以下简称 使用的版本

主:R(AH 为脉冲破解主机,也 RGH

(自

RC 果

根

## 1.11 4 ERGLonder

RGLoader 是一个可以运行在自制机上的 XDK 的自 制内核。正因为重新修改了XDK的内核,使我们在通过 RGLoader 获得几乎全部的 XDK 功能情况下还能享受一些自 制机特有的功能。

但是 RGLoader 也无法实现一些需要 Sidecar 或者 XDK 大内存才能使用的功能。一些内核出错之类的其他功能可以 通过 UART 或者网口来实现。

本文所描述的 RGLoader 为 BETAv300, 仍然为 BETA | 测试版。如需等正式版, 请关注官方网站。

官方网站: http://www.rgloader.com/

## 2.RGLoader DETA V300hUhite 14th

- ●支持动态和开源补丁。所有的 补丁和二进制文件都能完整的运行于 RGBuild, 并可随意修改这些文件。(但 风险自负〕
- ●能像 Dashlaunch 一样简单设定 补丁
  - ●支援 JTAG 与 RGH
- Xell 依旧可以用光驱弹出键来 启动,同时 Rawflash 也能正常的刷写 Nand
  - ●自定义开机动画
  - ●屏蔽了 LIVE 的 DNS
  - 让所有的 USB 设备显示在

Neighborhood

- ●去除了不能登陆 LIVE 的提示
- ●能够读取零售机的设定档(注意! 使用零售机的设定档后会存入一些 XDK 才有的数据, 此动作可能会导致你的账 户被 BAN!)



### 基于XDK的拥有的功能:

- ●使用 SDK 调试工具通过 LAN 与 UART 调试主机
  - ●通过 Neighborhood 浏览和启动程序
  - ●没有 Ping 限制
  - ●可通过 RGLoader 模拟 XDK 的 KV 信息
- ●去除所有 XEX 限制并加入零售机的 key 【能使用零售机所使用的 Xex 文件】
  - ●完整的内存编辑功能
- ●通过 Xbmovie 录制视频(会很卡,真正的 XDK 也一样,深有体会)
- ●支援玩还在调试中的游戏。例如没发售的游戏、测试版、调试 BETA 版等等

### 基于零售机的功能:

●加入 DVD 验证补丁,零售机的游戏能够直接读取。如果是 D,那么只要光驱刷过新

固件。也能像普通 D 机一样读取

- ●没有区域码、媒体代码、需要的最小系 统版本号等等限制
- ●删除 FCRT 限制,所以可以使用任何存储设备
  - ●支持与零售机联机
  - ●支持零售机的人偶数据
- ●零售机的设定档可以通过修改 rgloader Int 来支持(为了保护设定档,此功能默认关闭)

### 保护功能:

- ●能通过 Xell 重新刷写 Nand (几乎不会 变砖,除非你非常罕见的在 Xell 区域有坏块)
  - ●阻止运行 XDK 的 Recovery 光盘
  - ●关闭 Shadow booting
  - ●阻止 LIVE 的 DNS 地址解析
  - ●伪装主机信息

## 3.BETA版 v300支援情况

### 目前支持的自制机:

Xenon Jtag 16MB

Zephyr Jtag/RGH2 16MB

Falcon Jtag/RGH2 16MB

Jasper Jtag/RGH2 16MB

Trinity RGH 16MB

Corona RGH 16MB

### 不支持的自制机:

Zephyr RGH1 16MB

Falcon RGH1 16MB

Jasper RGH1 16MB、256MB、512MB

Jasper Jtag/RGH2 256MB、512MB

## 4. 安装RGLoader

步骤 1. 安装 Microsoft .NET Framework 4.5 RC \_Full\_setup.exe, 安装过程需连接网络。如果已经有,可以跳过此步骤

步骤 2. 将文件夹"15574-filesystem\_0v300\_ BETA 系统文件"下所有文件复制到自制机硬盘 根目录。

步骤 3. 打开 "RGBuild\_Beta0v300 - 15574 固件合成器" 文件夹下的 RGBuilder Launcher exe。

步骤 4



- a 在 CPUkey 一栏中填入自己的 cpukey
- b. 然后点击 NAND 按钮后选择自己的备份

刮件

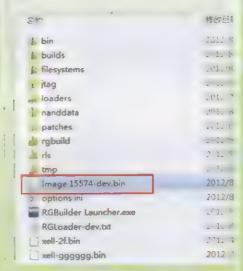
- c 选择自己的主机破解方式(Jtag或者RGH2)
  - d 选择系统 15574
- e 点击 RGBuilder 按钮开始合成

(软件打开后显示 有时候会有错位,但是 不影响使用)

步骤 5. 如果看到 上图这个界面, 那就是

#### 已经合成完毕了

步骤 6. 合成后的固件在"RGBuild\_ BetaOv300 - 15574 固件合成器"文件夹的目录 下



步骤 7. 将固件通过固件刷写软件刷入主机。 Corona 最好别用 Xell 下的软件刷写,因为看不 到画面。



## 5. 凋輕RGLoader.ini中的设置

此文件已经被复制到 X360 的硬盘根目录, 你也可以复制前先编辑好。选项 "=" 号后面的数字表示功能的开启或者关闭, 后面的解释为当前状态下的意义 编辑的选项和意义如下:

Block\_LIVE\_Dns = 1;阻止xbox访问LIVE

Map\_USB\_Mass = 1;在 neighborhood 中显示全部 USB 设备

Persistent\_Patches = 1: 在每次 XEX 文件启动后都重新载入补丁

Boot\_Animation\_Path = \SystemRoot\RGL\_bootanim.xex; 启动动画播放的 XEX

Boot\_Animation\_Movie = Hdd:\\bootanim.wmv; 启动画面的动画路径 Retail\_Profile\_Encryption = 0;开启零售机设定档解析

Default\_Dashboard = \SystemRoot\dash.xex;设置 metro 系统为默认系统

Default\_Dashboard = \Device\Flash\xshell.xex;设置 XDK 系统为默认系统

No\_Sign\_Notice = 1;关闭 Xbox LIVE 登录出错的提示

## 6.已知问题

1.Slim 的主机在刷机后第一次启动的时候可能会死机或者自动重启。不过这个现象最多只会在首次启动的时候发生。

2.Slim 主 机 需 要 Fort 来运行零售机正版 DVD

3 RGLoader 可能会导致一些上过 LIVE 的设定档损坏或者加入不该加入的数据。如果设定档还需要用来上 LIVE,请不要用在 RGLoader主机上。



## Part 6 Dash launch 3.02

Dash launch 就是大家熟悉的 DL。这个 FBT 系统插件已经赔伴我们 从9199 开始一起走过了3年时间。相信大部分自制机玩家都忘不了它 的强大功能,开机自动运行程序,快捷启动,**自动解锁小游戏等等**。

## DashLaunch V3.02简介

这次改变最直接的一点就是界 面 V3 以前的版本只有文字,就 像 DOS 系统一样, 让很多玩家对 DL 是又爱又怕。V2 版到 V3 版简 直就是一个质的飞跃,作者几乎是

完全的将这个软件重写了

新版本的 DL 将它变成了一个 类似于 Xexmenu 拥有界面的程序, 你可以随时随地启动它 甚至它就 能代替 Xexmenu 来执行 xex 文件 I

## 

V3版的DL在主页面可以按LB或者RB切换页面显示 DL3C2 \$ 共有3个界面,分别是 Miscel anenus (其他选项) Current Options (当 前设置)以及 ini Save/Load (ini 文件的读取与保存)



In 文件的配置支持在 Current Options ( 肖前设置 ) 选项中选择开 启和关闭,并且配有解说。我们终于可以不必纠缠 aunch n 放在哪里. 文件用什么编码,用什么格式这种问题了。软件将代我们完成



在主贞上, 你也能一目了然的看到主机的温度情况, 还能在右下角 看到主机的主板型号、固件型号、破解方式以及系统的版本号

在 Miscellaneous 的 Advanced Information 中还能查找到自己主机 的 CPUkey 等重要信息。以后要看这些信息也终于不必再重启进入 xell 了

Man 一些已经含有旧版本 Di 的固件或者主机,在安装此新版本的 时候可能会挂掉。所以尽量在全新的 nand 副件中安装

## 新加麗2。 调节风扇鬼皇

从 Miscelan-ous ( 其 他 选 项)页面中的第二个项目可以进 入这个 Advanced information (进 阶信息)中 这个选项在默认的 英文界面下没有字, 而是一个空 的框 在这个页面的 SMC Cant g Settings 中能设置风扇的速率、与 达到多少温度风扇开始提速

举个伢子。将CP、Target

Temp 设定为 40 此时只要 CPU 的温度已超过40度风扇就会开始 提速, 温度越高速度就越快

主机

上村

暂日

10 8

LIVI

改式

芯娄

这项功能相比单纯的调节风 扇速度有2个好处 其一是可以 在温度低的时候让风扇静音, 其 二是可以在温度高的时候转速更 高 (一开始就让风扇 100%, 那 噪音堪比吹风机】



## 

如果你既不想自制机偷偷世。 网. 又想让FSD更新封面和游戏 补下 那么这个功能会很适合你 这个功能会屏蔽特定的服务器 默 认情况下只会屏蔽 LVE 服务器, 也可以在ni设定中奖所有的微软 服务器全部屏蔽掉

以下是屏蔽的服务器列表:

### 弱屏蔽:

- xemacs xbox\_ VE ccm\$
- xeas xboxLIVE com\$
- \*etgs xbox\_IVE com\$
- 'xexds xboxLiVE com\$
- "pific xboxLiVE com\$

sific.xboxLIVE com\$ notice xbox com\$ macs xbox com\$ rad msn com\$

### 通机场管

xboxLIVE.com\$ xbox.com\$ nsatc.net\$ m crosoft com\$ passport.net\$ bing net\$

msn com\$

passport net\$

### GOD格式游戏放置位置例子:

碟 1 = Hdd.\Content\0000000000000000000\01234567\00004000\01234567890123456789 文件夹下有文件 01234567890123456789.data

碟 2 = Hda \Content\0000000000000000000\01234567\00004000\98765432109876543210 文件夹下有文件 98765432109876543210 data

### XEX格式游戏放置的形式:

碟 1 = Hdd:\games\somegame\disk1\default.xex.

碟 2 = Hdd:\games\somegame\disk2\default.xex

## 副面原4。 国团项基届降

无论是 GOD 还是 XEX 格式的多盘游戏都不 需要使用特别的命名方式 只要是在同一个文件夹 下面,都能自动地被识别。

如果是 XEX 格式的游戏。每张碟的内容必须 放在一个名为 cisx# 的文件夹下面, #代表了光盘 的号码 比如碟 1 就放在 disk1 下面。这样不需要 设置in 文件就能被自动识别。

N.

须

盘

## PART D

## 行083的SIIm拥有大容量使盛

开始觉得你的 Slim 硬盘有点小了 吗? 2TB 有点不够用了吗? 觉得上一 期的那样内置硬盘麻烦吗? 如果你的 主机是 10.83A 的 slim, 其实我们还有 另一种解决方案。

适用主机: Slim 主机, 背后铭牌 上标明是 10.83A 的所有型号。包括 暂时无法刷成自制机的 15574 系统 10.83A Slim.

改装缺点:改装后的主机如果上 LIVE, 那很有可能被微软检测到硬件 改动而被 BAN。

改装前准备:电烙铁、焊锡丝、4 芯数据线或者 4 根信号线、USB2.0 母 头。

必备技能:焊接、拆开主机。



## 改装原理与接线方式



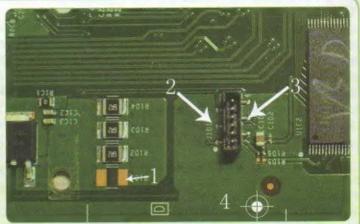
如上图所示,在 10,83A 的主板上有一个存储模块的接口。 这个接口 在 SLIM4G 的主机上是用来外接一个 4GB 的内置存储卡。值得令人高兴的 是,这个接口上并没有防护。使得只要是个规范 USB 存储设备都能链接。

如果是 4GB 版本就先拔掉这块存储卡,露出接口。有些 250G 版本主 机没有焊接这个接口,不过不要紧,焊接一样能用。

按照如右图所示,用数据线将相同数字的针脚链接起来。主板上的4 号线可以在标记的那块位置刮开绿色保护漆焊接上去作为地线。各个针脚 代表的意义如下:

引牌编号	功能	标准 USB 数据线颜色	中文注释
1	V Bus	红	正 5V 直流电压
2	Data-	白	数据 -
3	Data+	绿	数据+
4	GND	黑	接地

接线完之后,只需插上 USB 存储器之后开机格式化就能使用。 注意:所有的线与接口都尽量固定住,避免接触不良导致今后数据丢失。





## 写在最后:不得不识的15574

很多人可能还没有意识到, 15574 的 更 新 其 实 是 对 RGH 破 解一次比较厉害的打击。微软在 2.0.15572开始就改变了CB的版本, 在核心引导加载程序上加入了一个 额外的安全处理步骤。这就导致不 能使用以前的 RGH 破解方式来克 服引导加载程序改变带来的变化。

统的零售机主机暂时还无法被直 接用 RGH 破解。如果还没有升级 15574 或者 15572 系统又想享受自 制机的朋友,请不要连接 LIVE 或 者更新了

值得安慰的是 X360key 仍然



年底游戏狂潮来临了,不知各位是否已经决 定好要玩的游戏了吗? 这里瞟一下纱迦的计 划:《铁拳 TT2》、《边境之地 2》、《生化危机 6》、《刺客信条川》、《光环 4》、《COD 黑暗行/

动 || 》,此外《死或生 5》、《杀手 47 赦免》也在计划之中。这么多 游戏能打完吗?我觉得这得看打完是什么定义了,如果仅定义为 通关,我觉得肯定没问题,不过如果定义为全成就,那我估计是 不可能的。不过这种痛并快乐着的感受,也正是游戏玩家的 農大幸福。躺的不多说了,电信机友有空多找我联机对战,网通机友 有空多找我剧在线成就!

Email 喜力:本人最近在玩一个游戏的时 健, 因为遇到一个分支选项, 于是退出备 分存档, 结果我惊奇地发现这游戏居然没有存 档! 是的,没有存档,但当我进游戏时依然能正 常存档读档。真是太神奇了!

这种游戏确实存在,它们采用了 SPG 档的设定。SPG 档是指存档保存于玩家 设定档中的情况,由于这种文件均以 SPG 为后 缀名, 顾此得名。正常情况下 SPG 档无法移动、 复制、粘贴、编辑。当然你可以采用恢复设定档 的方法来读取之前的记录,不过如此一来你就得 在离线状态下进行游戏。否则联在 Xbox LIVE 上 时会时刻不断地将最新的 SPG 档上传到服务器

Email 无限割制: 你好, 贵社出版的《X360 专辑》我每本都买了,印象最深的就是《荒 野大救赎》攻略, 剧情说得非常详细, 攻略部分 也很实用。不过后来《荒野大牧赎》推出了不少 DLC, 也增加了不少成就, 本人很想将其完美, 但苦于找不到中文攻略而来能如愿。这里衷心希 望《X360专辑》上能够制作 DLC 攻略,以解在 下一直以来的夙愿

▲ 你的意见我们切实收到了。之所以本辑 新增了 "DLC 补完计划" 这个版块, 也 正是考虑到了这一点。其实本辑原先的计划就有 《荒野大救赎》的全 DLC 攻略,但后面由于页数 问题不得不砍掉。既然读者们有这方面的需求, 我们将争取在下辑上刊出,敬请期待!



北京 张强:本人的 X360 是从美国买回来 的、结果回来发现好多游戏都玩不了。不 光是那些日式的宅游戏,就连很多中文游戏都玩 不了。但淘宝上又基本没有卖美版游戏碟的。这 让本人情何以堪! 求解决办法!

▲ X360 的锁区问题目前仅有一种方法可 解, 那就是改刷自制机, 不过由此带来 的问题也很直观。首先不是所有机器都能刷自制 机, 另外自制机不能联上 Xbox LIVE。像你这种 情况,恐怕是重新买台日港台韩版机会更好吧?

@ Email 天丛云:本人是一苦逼的 Xbox LIVE 日服用户。 买 X360 的时候, X360 在日本形势大好。什么《星之海洋4》、《薄暮传 说》都是 X360 独占的, 所以我毫不犹豫地选择 了 X360。但时过境迁, 如今 X360 在日本已陷入 冰点、日服已经沦落到与后妈服港服为伍的悲惨 境地,更要命的是日元高企,同样的内容在日服 上总要贵上 20% 左右。本人想另起炉灶、无奈 这么多年心血不想白费, 所以最好是能转服。不 知小编们有没有什么办法呢?

▲ X360 的确可以转服、但只能转到一些偏 远地区如非洲诸国、南美诸国等等,毫 无疑问比起日服来这些服更不给力。而且一旦转 服,是没有办法再转回来的,所以基本可以无视 了。X360 如今在日本确实不行, 但要说日服不 如港服, 那还是有点过了。而且正因为如今日服 用的人少, 所以坚持在用的人就有不少福利可拿。 像这次的秋季更新内测资格,其他服的玩家还要 申请。而纱迦所在的日服是直接寄码过来。至于 那些非日服的内容以及全服共通的内容。你完全 可以用其他账户下载回来, 这样就不存在价格过 高或玩不到的问题喽。

Email 炯炯有神: 你好, 我曾在网络上 和《游戏机实用技术》杂志上看到过有关 X360 新手柄的报道, 这种新手柄继承了十字键 可旋转的设定, 分为蓝、红、银三种颜色, 外表 经过镀铬处理。看上去闪闪发亮。本人对这三款 手柄非常期待, 但今我不解的是如今已经过去了 半年, 我却从未见过有人买到这3款手柄, 就连 论坛上的自曝贴也没看过, 所以我想问一下这3 款手柄是否延期了。如果答案是否定的,那么请 问怎样才能买到呢?

你好,这3款手柄均已发售,之所以国 内非常少见,是因为这3款手柄都是限 定发售的。以日本为例、蓝色款是株式会社ゲオ 限定发售的商品, 红色款是株式会社ビックカメ ラ和株式会社ソフマップ限定发售的商品、银 色款未限定发行商但数量稀少。在美国, 银色 款由百思买和微软官方商店限定发售,蓝色由 GAMESTOP 限定发售,红色由沃尔玛限定发售。 至于港台地区压根儿就没引进这3款手柄。正是 因为有如此多的限制, 所以才导致其在国内比较 稀少吧。纱迦在访问日本大阪 Capcom 总部时 在当地的ソフマップ里买到了红色款、感觉非常

Email: x360special@gmail.com Xbox LIVE 联络人: Urara Sanzenin

## 光盘说明

## ●关于升级文件

使用方法: 先解压光盘中的最新升级文件 .rar 压缩包,解压密码为:36019

- \*对于大部分升级文件,只要设法将里面的文 件拷至 X360 储存装置的 Cache 文件夹下即 可。如果你用硬盘的话,你需要硬盘数据连接 线以及相关软件(推荐 Xport 360)。如果你 从来没用过这两样东西,请参考《X360 专辑 Vol.8》的相关内容。Cache 文件夹在硬盘的 可以直接用 USB 存储设备通过 XEXMENU 拷 贝到指定位置
- 部分游戏的升级文件的储存位置同该游戏 的 DLC,需要手动设置。在读者的建议之下, 夹中,方便大家使用
- 开始游戏时系统会自动调用游戏版本对应的 升级程序。只要你不修改升级文件的具体内 容, X360 游戏是不会因为升级文件而出现错 误的。但部分游戏在升级后会修正一些有益
- ★部分游戏升级后可能会对固件版本有更高 要求。如果你想删除这些升级文件,可以打开 X360 主机的选项设定,在记忆体画面中按 Y 键,选择清除系统快取。不过这个操作会删除 所有升级文件,不能选择性删除
- ★这些升级文件适用于所有型号和版本的

### ●关于视频攻略

此部分内容是与本辑攻略配套使用的,以方便大 家尽快完美游戏。在此向制作这些视频攻略的 高手达人致敬。

## 关于最新实用软件

此部分内容解压后即可使用,非自制机用户不能 使用。使用方法请参见杂志上的自制机相关内 容,不要擅自行动。





#### 围铁拳 TT2



■边境之地2



■纯爱舞蹈社 Sweet



圖生化危机 6

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版:
		2012年9月			
11日	铁拳 TT2	Tekken Tag Tournament 2	NBGI	格斗	美版
18日	边境之地 2	Borderlands 2	2K Games	主视角射击	美版
20日	真的! 我真的做出了天使	マジてん~マジで天使を作ってみた~	Idea Factory	文字冒险	日版
25日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
25 日	职业进化足球 2013	Pro Evolution Soccer 2013	Konami	体育	美版
25 日	愤怒的小鸟 三部曲	Angry Birds Trilogy	Activision	益智	美版
27日	死或生 5	DEAD OR ALIVE 5	Koei Tecmo	格斗	日版
27日	纯爱舞蹈社 Sweet	ラブ☆トレ ~ Sweet ~	Boost On	文字冒险	日版
		2012年10月			
28	NBA 2K13	NBA 2K13	2K Sports	体育	美壯
38	<b>索尼克大冒险 2</b>	Sonic Adventure 2	SEGA	平台动作	美版
日	生化危机 6	バイオハザード 6	Capcom	动作射击	日览
日	冤罪杀机	Dishonored	Bethesda	动作冒险	美胤
日	跳舞吧 4	Just Dance 4	Ubisoft	体育	美岚
日	幽浮 未知敌人	XCOM: Enemy Unknown	2K Games	策略	美儿
日	神鬼寓言 旅程	Fable: The Journey	Microsoft	角色扮演	美儿
23 日	荣誉勋章 战士	Medal of Honor: Warfighter	EA	主视角射击	美別
25 日	幻灵地狱	Phantom PHANTOM OF INFERNO	Nitro+	文字冒险	日別
30日	刺客信条圖	Assassin's Creed III	Ubisoft	动作	美儿
30日	极品飞车 新 • 最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美型
30日	乐高指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美別
		2012年11月			
6日	光环 4	Halo 4	Microsoft	主视角射击	美儿
13日	COD 黑暗行动 II	Call of Duty: Black Ops II	Activision	主视角射击	美允
18日	经典米奇2双重力量	Epic Mickey 2: The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	美儿
20日	杀手 47 赦免	Hitman: Absolution	Square Enix	动作射击	美儿
20日	蒙尼克全明星赛车 变形出发	Sonic & All-Stars Racing Transformed	SEGA	竞速	美比
		2012年12月			
4日	孤岛惊魂 3	Far Cry 3	Ubisoft	主视角射击	美儿

预定发售日

2013年1月15日

2013年2月26日

类型

动作

动作

动作

游戏名

2013年2月19日 潜龙谍影崛起 复仇

2013年3月5日 古墓丽影

真·北斗无双

预定发售日

2012年12月

游戏名

2013年3月19日 战争机器审判日

鬼泣 DMC

生化奇兵 无限

类型

动作

主视角射击

动作射击

